

СТРАНА ИГР

FREELANCER #02
СТОИТ ЛИ ЖДАТЬ? **(131)**
ЯНВАРЬ
2003

PC • PS ONE • PS2 • DREAMCAST • GAME BOY • XBOX • G

SIMCITY 4
13 ЛЕТ ВЫДЕРЖКИ

SILENT HILL 2 PC
ТУМАН ВЫСОКОГО РАЗРЕШЕНИЯ

ИГРОВЫЕ ОБЪЕКТЫ УКРАИНЫ
ДОКЛАД ДЕЛЕГАЦИИ «СИ»

ИГРЫ НОМЕРА:

SimCity 4 / Xenos / Смертельные грезы / Freelancer / SpellForce / Tron 2.0 / Battle Engine Aquila / Highland Warriors / Sega Arcade Gallery / Lunar Legend / Ice Nine / A Sound of Thunder / Fenimore Fillmore: The Westerner / Savage / The Getaway / Colin McRae Rally 3 / Metroid Prime / Metroid Fusion / Sly Raccoon / Silent Hill 2 / Hegemonia: Legions of Iron / New World Order / Minority Report / Tony Hawk's Pro Skater 4 / Auto Modellista / Mad Dog McCree / Private Dancer / Безумный Маркс / Street Fighter Alpha 3 / Чужие / Казино / War & Peace / Final Fantasy X / Коммандос /

SPLINTER CELL
ДОЛГОЖДАНОЕ ДЕМО НА CD

(game)land

ISSN 1609-1035

9 771609 103003 02 >

SAMSUNG

SyncMaster

НОВЫЙ СТИЛЬ
цифровой эры



товар сертифицирован

возможность
крепления
на стену



регулировка
высоты
и наклона
экрана



TFT мониторы Samsung SyncMaster серии 152/172

- уникальный супертонкий дизайн корпуса
- все разъемы расположены на подставке
- двойной видеовход (152T/172T)
- исключительное качество изображения
- динамики встроенные в подставку (опционально)
- соответствие самым строгим стандартам безопасности

Информация о магазинах и компаниях в которых можно приобрести мониторы
находится на www.samsungelectronics.ru в разделе "Где купить".
Информационный центр Samsung Electronics : +7 (095) 937-79-79.

ЯНВАРЬ #2(131) 2003

СЛОВО КОМАНДЫ



Доброго!

Признаюсь, долгие годы мне приходилось удовлетворять свои геймерские нужды единственно доступным способом – посредством подключения приставки к микроскопическому 14-дюймовому южнокорейскому аппарату, телевизором звавшемуся, верно, по недоразумению. Теперь, когда в пределах жилплощади обосновался стоголовый 32-дюймовый мега-агрегат под кодовым именем Philips 32 PW 8807 (приставки подключены к нему через компонентный вход), стали наконец-то понятны давние неумные восторги коллеги Разумкина. Результат – то и вправду сногшибательный. Выходит, большой телевизор для геймера – вовсе не излишняя роскошь. Поиграв на таком, мелкокалиберные телеки начинаешь тихонечко избегать. Так-то. А кто скажет «зажрался» – обижусь.

ВАЛЕРИЙ «А.КУПЕР» КОРНЕЕВ



Приветствую!

Как вы думаете, пишутся вот эти наши выступления? Задолго! Готовые ленты в ариаловском шрифте пляшут в «моих документах» (и в «их» тоже) уже бог знает сколько времени. Отмерив нужное количество знаков, выбранных вас встречать, авторы кладут приветствия прямехонько сюда. Кстати, какая у меня там фотография, а? Жаль пока не видно! Фотоархивы хранятся у Алики, а он, в зависимости от расположения духа, вставляет их в заготовленную рамку. Ах да, и про игры... Видел я ваш The Getaway, и остался не в восторге. На фоне «вечного»: Max Payne, Hitman 47, GTA 3 и Mafia, лондонский денди от Team Soho выглядит вызывающе.

ВИКТОР ПЕРЕСТУКИН



Всем!

Новый год застал нас с практически готовым номером журнала, в который только оставалось внести последние штрихи. Но после. Когда отдохнем и напразднуемся вдоволь. Как оказалось, «штрихи» в итоге съели уйму времени. А тут еще и деспотичный главред Поморцев, отправившись в заслуженный отпуск в теплые страны, бросив сирот на произвол судьбы и предоставив полную свободу действий в деле доводки журнала до «нужной кондиции».

«Сироты», освободившись из-под пяты тирана, первым делом заперлись в редакции и полностью отдались просмотру мультфильмов Happy Tree Friends и клипов Эла Янковича. Гнусно хихикали, морально разлагались, после чего отправились к цыганам и устроили традиционные пляски с участием специально приглашенных медведей. Вернувшийся в самый неподходящий момент главред несколько опешил, а после тихо и мирно слег с приступом, вторично оставив нас без отеческой опеки. В первую очередь, этим воспользовался я, узурпировав самое почетное место в «Слове команды». Откуда в данный момент и вещаю, отбиваясь от Перестукина, пристающего ко мне с глупыми фразами, вроде «содержание еще не доделано», «новости еще не доверстаны» и «Xenus страдает от отсутствия подписей к скриншотам».

Будущее, между тем, сулит катаклизмы. Вернее, катаклизмами оно обернется для нас. Читателям же «Страны Игр» как раз подвалит центнер счастья в виде подведения итогов 2002 года, анонса самых интересных проектов ближайших двенадцати месяцев и монструозного спецматериала о Mortal Kombat. Работы много. Благо, работы интересной. Но сделать нужно все в срок, чтобы февральский номер встретил вас, как говорится, «полновесной гирей». Так что по-настоящему расслабиться у нас не получается. Покой нам только снится. Зато мы имеем ценную возможность публиковать на страницах журнала свои фотографии. И значимость этого нельзя недооценивать.

**ЗАСЛУЖЕННЫЙ КЛОН ЮРИЯ ПОМОРЦЕВА.
АЛЕКСАНДР ЩЕРБАКОВ**

На обложке: Пособие для начинающих градостроителей. Издание четвертое.

ВЕДУЩИЙ РОССИЙСКИЙ ЖУРНАЛ
О КОМПЬЮТЕРНЫХ И ВИДЕОИГРАХ

СТРАНА ИГР

ISSN 1609-1035

Журнал зарегистрирован в министерстве
по делам печати, телерадиовещанию и средствам
массовых коммуникаций ПИ № 77-11804 от 14.02.2002
Выходит 2 раза в месяц.

№2 (131) январь 2003
www.gameland.ru

РЕДАКЦИЯ

Юрий Поморцев yuri@gameland.ru	главный редактор
Виктор Перестукин perestukin@gameland.ru	зам. глав. редактора
Александр Щербаков sherb@gameland.ru	зам. глав. редактора
Валерий Корнеев valkov@gameland.ru	редактор
Анатолий Норенко spoiler@gameland.ru	редактор
Михаил Разумкин razum@gameland.ru	бильд-редактор
Сергей Долинский dolser@gameland.ru	редактор «Онлайн»
Юлия Барковская july@gameland.ru	корректор
Эммануил Эдж emik@gameland.ru	корреспондент в США

CD

Юрий Воронов voron@gameland.ru	главный редактор
Святослав Торик tonck@gameland.ru	редактор

РЕДАКЦИОННЫЙ СОВЕТ

Юрий Мирошников	1С
Александр Гурин	1С
Сергей Орловский	Нивал
Дмитрий Архипов	Акелла
Сергей Амриджанов	Софт Клуб
Сергей Лянге	(game)land
Сергей Долинский	(game)land

ART

Алик Вайнер alik@gameland.ru	арт-директор
Леонид Андруцкий leonid@gameland.ru	дизайнер
Алик Вайнер alik@gameland.ru	дизайн обложки

КАК СВЯЗАТЬСЯ С РЕДАКЦИЕЙ

Для писем: 101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652, «Страна Игр»
E-mail: magazine@gameland.ru, Тел.: 292-3839

GAMELAND ONLINE

Алена Сковцова alvona@gameland.ru	руководитель отдела
Константин Говорун wren@gameland.ru	редактор
Иван Солякин ivan@gameland.ru	WEB-master

РЕКЛАМНЫЙ ОТДЕЛ

Игорь Пискунов igor@gameland.ru	руководитель отдела
Ольга Басова olga@gameland.ru	менеджер
Виктория Крымова vika@gameland.ru	менеджер
Авдеев Владимир avdeev@gameland.ru	менеджер
Рубин Борис rubin@gameland.ru	менеджер
Ольга Емельянцева olgaeml@gameland.ru	менеджер
Яна Губарь yana@gameland.ru	PR-менеджер
Телефоны:	(095)229-4367, 229-2832; факс: (095)924-9694

ОПТОВАЯ ПРОДАЖА

Владимир Смирнов vladimir@gameland.ru	руководитель отдела
Андрей Степанов andrey@gameland.ru	менеджер
Самвел Анташян samvel@gameland.ru	менеджер
Телефоны:	(095)292-3908, 292-5463; факс: (095)924-9694

ТЕХНИЧЕСКАЯ ПОДДЕРЖКА

Ерванд Мовсисян ervand@gameland.ru

ИЗДАТЕЛЬ И УЧРЕДИТЕЛЬ

ООО «Гейм Лэнд»	учредитель и издатель
Дмитрий Агарунов dmitri@gameland.ru	директор
Борис Сковцов boris@gameland.ru	финансовый директор
Сергей Лянге serge@gameland.ru	технический директор

PUBLISHER

Game Land Company	publisher
Dmitri Agarov dmitri@gameland.ru	director
Boris Skvortsov boris@gameland.ru	financial director
Serge Lange serge@gameland.ru	technical director
Phone:	(095)292-4728; fax: (095)924-9694

Доступ в Интернет: компания Zenon N.S.P.
<http://www.aha.ru>; Тел.: (095) 250-4629

Типография
ОУ «ScanWeb», Korjalankatu 27, 45100,
Kouvola, Finland, 246

Тираж 55 000 экземпляров

Цена свободная

За достоверность рекламной информации ответственность
несут рекламодатели. Рекламные материалы не редактиру-
ются и не корректируются.

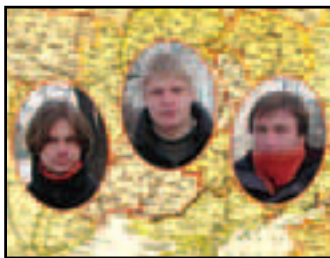
Редакция ждет откликов и писем читателей. Рукописи, фо-
тографии и иные материалы не рецензируются и не возвра-
щаются. Приносим извинения читателям, на письма кото-
рых редакция не ответила.

При цитировании или ином использовании материалов,
опубликованных в настоящем издании, ссылка на «Страну
Игр» строго обязательна. Полное или частичное воспроиз-
ведение или размещение каким бы то ни было способом
материалов настоящего издания допускается только с пись-
менного разрешения владельца авторских прав.



COVER STORY

ВЫ ДУМАЕТЕ, ЧТО ИГРАЛИ В НАСТОЯЩИЙ SIMCITY? СВЯТОСЛАВ ТОРИК, НЕ ПОКИДАВШИЙ МЕСТО МЭРА SIMCITY 4 НА ПРОТЯЖЕНИИ ДВУХ НЕДЕЛЬ, ГОТОВ ПОДЕЛИТЬСЯ СВОИМ ОПЫТОМ МУНИЦИПАЛЬНОГО УПРАВЛЕНИЯ /16



ТЕМА НОМЕРА

МОСКВА-КИЕВ-ДОНЕЦК-МОСКВА. ИГРОПРОМ УКРАИНСКОЙ РЕСПУБЛИКИ ИЗНУТРИ ГЛАЗАМИ НАШИХ СПЕЦКОРОВ. /22



В РАЗРАБОТКЕ

TRON 2.0 ПРОДОЛЖАЕТ ИСТОРИЮ РЕВОЛЮЦИОННОГО ФИЛЬМА, ВЫШЕДШЕГО 20 ЛЕТ НАЗАД. ЧТО-ТО БУДЕТ.../38

В РАЗРАБОТКЕ

МАССИВНЫЙ НАУЧНО-ФАНТАСТИЧЕСКИЙ ШУТЕР BATTLE ENGINE AQUILA ОТКРЫВАЕТ НОВЫЕ ГОРИЗОНТЫ ЖАНРА /40

НОВОСТИ

- 04 Titus планирует продать Interplay
- 04 Square напоминает о Final Fantasy XII
- 05 Nintendo ведет переговоры с NEC
- 06 Shining Soul выйдет в Европе
- 06 Combat Ported
- 08 Дерек Сمارт: Smarter Than Everyone!
- 11 Героев не бывает слишком много

COVER STORY

- 16 SimCity 4

ТЕМА НОМЕРА

- 22 Страна. UA
- 23 Xenius
- 27 Смертельные грезы

ХИТ?

- 32 Freelancer

В РАЗРАБОТКЕ

- 36 SpellForce
- 38 Tron 2.0
- 40 Battle Engine Aquila
- 42 Highland Warriors
- 44 Sega Arcade Gallery
- 44 Lunar Legend
- 44 Ice Nine
- 45 A Sound of Thunder
- 45 Fenimore Fillmore: The Westerner
- 45 Savage

ОБЗОР

- 46 The Getaway
- 50 Colin McRae Rally 3
- 54 Metroid Prime
- 58 Metroid Fusion
- 60 Sly Raccoon
- 64 Silent Hill 2
- 66 Hegemonia: Legions of Iron
- 68 New World Order
- 70 Minority Report
- 72 Tony Hawk's Pro Skater 4
- 74 Auto Modellista
- 77 Mad Dog McCree
- 78 Private Dancer
- 78 Безумный Маркс
- 79 Street Fighter Alpha 3
- 80 Чужие
- 80 Казино
- 81 War & Peace

Демо-версии:

Спаси леопарда!
Чужие Звезды 2: Атака
Клонов
Tom Clancy's Splinter Cell

Бонусы:

Battlefield 1942 - Realism
Mod v2.1
Duke Nukem 3D - Duke's
Revenge
Battlefield 1942 - Conflict in
Somalia
Half-Life - Xmas mod
Half-Life - Death!
Unreal Tournament - Xanth

Mutator
Elder Scrolls III: Morrowind -
Sheikizza's Daedric Armour
0.1.0

Мод Номера:

Judgement для Half-Life

Музыка:

Лучшие треки из SimCity 4

Патчи:

«Европа 1400»
«Клик»
«Завоевание Америки»
Empire Earth

Arx Fatalis
Team Factor
Icewind Dale II

Софт:

DirectX 9.1
exBK lite GameLand Edition
P-Guard
AVP Lite
BS Player
DivX
Quick Time 6
WinAmp 3
Windows Commander

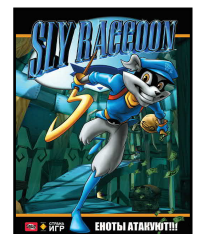
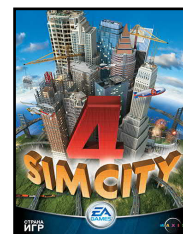
Видео:

Terminator 3
Lethal Dreams
X2

Bread
Colin McRae Rally 3
Counter-Strike: Condition
Zero
Command & Conquer: Generals
Postal 2
Sly Raccoon
Видео к рубрике «Банзай!»

Галерея:

Обои к новейшим играм
Картинки и обои к рубрике
«Банзай!»



ПОСТЕРЫ

1. SIMCITY 4 2. SLY RACCOON

ДВА ПОСТЕРА ФОРМАТА A2 В ЖУРНАЛЕ С CD!



СПИСОК ИГР

PC

Aliens vs. Predator 2:	
Primal Hunt	106
Alone In The Dark:	
The New Nightmare	106
Battlecruiser Generations	0
Battlecruiser Millennium	0
Colin McRae Rally 3	50
Counter-Strike:	
Condition Zero	0
Fenimore Fillmore:	
The Westerner	45
Final Fantasy X	98
Freelancer	32
Gothic II	0
Grand Theft Auto: Vice City	0
Halo: Combat Evolved	0
Hegemonia: Legions of Iron	66
Heroes of Might and Magic IV:	
Winds of War	0
Highland Warriors	42
Iron Storm	106
Lethal Dreams	27
Mad Dog McCree	77
MVP Baseball 2003	0
Neverwinter Nights	106
New World Order	68
Private Dancer	78
Pro Race Driver	0
Project Entropia	0
Railroad Tycoon III	0
Robin Hood:	
The Legend Of Sherwood	106
Savage	45
Silent Hill 2	64
SimCity 4	16
SpellForce	36
Star Chamber	0
The Getaway	46
The Mystery of the Mummy	0
Tron 2.0	38
War & Peace	81
WarCraft III: Reign Of Chaos	106
X2: The Khaak Threat	0
Xenus	23
Безумный Маркс	78
Казино	80
Коммандос: в тылу врага	104
Лорды войны	0
Чужие	80

PlayStation 2

A Sound of Thunder	45
Airblade	106
Auto Modellista	74
Battle Engine Aquila	40
Dead to Rights	106
Deadly Dozen:	
Pacific Theater	106
Drag-on Dragoon	0
Final Fantasy XII	0
Grand Theft Auto: Vice City	0
Ice Nine	44
Kingdom Hearts	107
Mafia	0
Manhunt	0
Minority Report	70
MVP Baseball 2003	0
Sly Raccoon	60
The Getaway	106
The Great Escape	0
Tony Hawk's Pro Skater 4	72
Final Fantasy X-2	0

Xbox

Battle Engine Aquila	40
Halo: Combat Evolved	0
Mafia	0
Manhunt	0
Minority Report	70
MVP Baseball 2003	0
The Great Escape	0
Tony Hawk's Pro Skater 4	72

GameCube

Mario 128	0
Metroid Prime	54
Minority Report	70
Phantasy Star Online	
Episode I & II	0
Pikmin 2	0
Tony Hawk's Pro Skater 4	72

Game Boy Advance

Lunar Legend	44
Metroid Fusion	58
Pokemon Ruby	0
Pokemon Sapphire	0
Sega Arcade Gallery	44
Shining Soul	0
Street Fighter Alpha 3	79



ОБЗОР

УДАЛОСЬ ЛИ АВТОРАМ COLIN MCRÆ RALLY 3 СДЕЛАТЬ ЛУЧШУЮ РАЛЛИЙНУЮ ИГРУ, ДОСТОЙНОГО КОНКУРЕНТА WRCII EXTREME? /50



НИКТО НЕ ЖДАЛ, ЧТО У НЕИЗВЕСТНОЙ АМЕРИКАНСКОЙ КОМАНДЫ ЧТО-НИБУДЬ ПОЛУЧИТСЯ. НО METROID PRIME ПЕРЕД НАМИ, И ОН ДОСТОИН СВОЕГО ВЕЛИКОГО ПРЕДКА /54

ОНЛАЙН

84	Интернет в самолете, тюрьме и реальной жизни
85	Web Money
87	Народное Творчество

КИБЕРСПОРТ

90	Знакомьтесь, WCG Россия
91	CPL Pentium Processor Winter Event 2002 и другие турниры
92	Стратегия карты de_dust2 (Counter-Strike)
94	Предновогодний турнир по Playstation 2

ТАКТИКА & КОДЫ

98	Final Fantasy X
104	Коммандос: в тылу врага
106	Коды

ЖЕЛЕЗО

108	Новости
110	Тестирование модемов
115	Подключаем модем, особенности настройки

ТЕРРИТОРИЯ «СИ»

116	Банзай!
120	Widescreen
122	Обратная связь
124	Содержание CD
126	Анонс следующего номера «СИ»

СПИСОК РЕКЛАМОДАТЕЛЕЙ

02 ОБЛОЖКА	GENIUS	21, 25, 29, 41, 53, 65, 71, 75, 81, 87,	89	ЖУРНАЛ «ХАКЕР СПЕЦ»	127	«КРИ»
03 ОБЛОЖКА	«ДИНА	93, 103, 105, 121	91	«ПОЛИГОН»	128	РЕДАКЦИОННАЯ ПОДПИСКА
	ВИКТОРИЯ»	31, 49, 97	95	NETLAND		
04 ОБЛОЖКА	SAMSUNG	37	101	ЖУРНАЛ CGW		
07	«ТЕХНОТРЕЙД»	59	113	USN		
11, 35, 39, 43, 63, 109	«1С»	79	119	MC ENTERTAINMENT		
5, 8, 9, 12, 13	«АКЕЛЛА»	82	123	ЖУРНАЛ «ХАКЕР»		

SQUARE НАПОМИНАЕТ О FINAL FANTASY XII



Final Fantasy VII. Что в итоге получится из проекта, предугадать сложно, но учитывая все факторы рискнули бы сделать прогноз в сторону необычного и, возможно, мрачноватого фэнтези. Более подробную информацию о Final Fantasy XII мы, возможно, получим в середине марта — ходят слухи, что Square поместит трейлер игры на диск с Final Fantasy X-2.

Последняя, кстати, также заслуживает некоторого упоминания.

Square наконец-то соблаговолила показать третьего главного персонажа — девушку Пайн (Paine), работающую в одной команде с Rikku. Что касается игрового процесса, то в Final Fantasy вернется Active Time Battle, хотя и, вероятно, в несколько видоизмененном виде. Анонсирована и некая Dress Up System, позволяющая менять класс персонажа (и переодеваться) — напоминает реверанс в сторону Final Fantasy V. ■



Square наконец-то начинает потихоньку подогревать интерес публики к Final Fantasy XII, и первой ласточкой стало размещение рекламного объявления в одном из японских журналов. Вместе с тем компания вновь подтвердила информацию, что над проектом работает ряд ключевых людей, ответственных за Final Fantasy Tactics. В частности, Акихико Йосида (Akihiko Yoshida), в свое время отвечавший за дизайн персонажей Vagrant Story, занимает такую же должность и в процессе разработки FF XII, а также отвечает за 3D-карту. Арт-директор новой части Final Fantasy — Хидео Минаба (Hideo Minaba), в послужном списке которого, помимо FF Tactics, значится еще и Final Fantasy IX. Планированием заведует Дзюн Акияма (Jun Akiyama), работавший над Vagrant Story, Kingdom Hearts и

КОРОТКО

► У COUNTER-STRIKE:

CONDITION ZERO сменился разработчик: вместо Gearbox Software над игрой теперь работает Ritual Entertainment, что и было подтверждено представителями Valve шестого декабря. Ни слова не было сказано о том, будут ли Ritual работать с тем, что успели создать Gearbox, или начнут разработку заново.

► **ARUSH ENTERTAINMENT** и Groove Games объявили о подписании многолетнего лицензионного контракта на несколько проектов, основанных на бренде Playboy. Первая игра все еще находится на стадии концепт-документов, но уже известно, что это будет world-building game для PC, PS2 и Xbox, в которой игроки будут пытаться повторить успех Хью Хефнера и создавать собственную империю Playboy. Релиз — ориентировочно в 2004 году.

► **ULTIMATE GAMERS EXPO** — так называется новая игровая выставка, которая пройдет в августе следующего года в Лос-Анджелесе. Выставка трехдневная, открытая для всех желающих независимо от возраста. Заявленные цели — «дать возможность игрокам всех возрастов опробовать самые последние игры и игровые платформы, участвовать в турнирах, посетить семинары по разработке игр и насладиться живым развлечением».

► **ACCLAIM ЗАКРЫПА** девелоперскую студию в Солт-Лейк-сити, дабы сократить расходы, перенеся все разработки в г. Остин, где находится штаб-квартира компании. До закрытия студия работала над Legends of Wrestling III, разработка которой будет продолжена на новом месте, и некой неанонсированной игрой, пока отложенной до лучших времен.

► **ПРЕДСТАВИТЕЛИ SIERRA** подтвердили слухи о разработке третьей части Tribes, оговорившись, что игра совсем не обязательно будет называться Tribes 3.

TITUS ПЛАНИРУЕТ ПРОДАТЬ INTERPLAY

Компания Titus, переживающая сейчас не лучшие времена, объявила о своем решении выставить на продажу принадлежащую ей Interplay. Причем не просто избавиться от нее, чтобы выручить хоть какие-то мало-мальски приличные деньги, но еще и по возможности не-

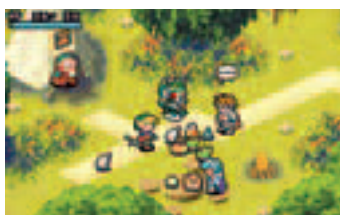
плохо заработать на сделке. Тем более, что предпосылки для этого имеются. Сама Titus в свое время приобрела Interplay за \$47 миллионов, и наверняка эти деньги отобьются. Главный козырь Interplay — это Shiny. Причем не сама по себе, а как студия, разрабатывающая Enter the

Matrix — потенциально один из самых громких хитов 2003 года. Ведь стоит учитывать ту шумиху, которая наверняка подымется вокруг лицензии The Matrix после того, как в этом году на экраны выйдут сразу два продолжения киберпанк-блокбастера. Не стоит забывать и принадлежа-

щие Interplay торговые марки помельче, включая Baldur's Gate, Icewind Dale, Neverwinter Nights и Fallout. На данный момент не сообщается, кто проявил заинтересованность в покупке Interplay. Но о развитии событий мы обязательно будем вас информировать. ■

DEVASTATION
ОПУСТОШЕНИЕSHINING SOUL
ВЫЙДЕТ В ЕВРОПЕ

Infogrames объявила о намерениях наконец-то издать в Европе Shining Soul для Game Boy Advance. Игра уже давно вышла в Японии, но на Западе ее так пока никто и не выпускал. Напомним, что Shining Soul — это новая часть легендарной серии Shining Force. Или, вернее, ответвление — action/RPG по жанру и с поддержкой одновременной игры четырех человек (классическая Shining Force, как вы знаете, гибрид пошаговой стратегии и RPG). Дата релиза пока не сообщается, но, по всей вероятности, состоится он или в конце зимы или в начале весны. ■



КОНКУРСЫ

Австралийская студия Aurap объявила новогодний конкурс на лучшую игру (демо или даже прототип игры), созданную на Aurap Jet Engine, — то есть на движке их собственного изготовления. Всем серьезным претендентам будет выдана некоммерческая версия движка, а победители могут рассчитывать на призы в размере \$100,000. Также среди призов лицензия на коммерческое использование движка и промоушн проекта на GameDev.net. ■

NINTENDO
ВЕДЕТ ПЕРЕГОВОРЫ С NEC

По сообщению информационного агентства Bloomberg, Nintendo и NEC ведут переговоры на предмет совместной разработки чипа для новой приставки от Nintendo, который по мощности должен не уступать аналогичным устройствам, которые будут использоваться конкурентами в консолях следующего поколения (то есть PlayStation 3 и Xbox 2). Что интересно, официальные лица подтвердили факт перегово-

ров с Nintendo, тогда как сама Nintendo отказывается говорить что-либо по этому поводу. Тем не менее, сейчас можно сказать, что недавние заявления представителей японского игрового гиганта о том, что GameCube не будет последней приставкой данного производителя, отнюдь не пустые слова. Впрочем, не стоит и забывать, что ситуация всегда может кардинальным образом измениться. ■

МАРАЗМ КРЕПЧАЕТ

Конгресс Гондураса тайным голосованием принял закон о запрете на продажу и распространение на территории страны жестоких компьютерных игр и игрушечного оружия. Закон должен способствовать сокращению роста преступности в Гондурасе, и вступит в действие в июне, если его подпишет президент страны. Соответственно, в случае принятия закона магазины до июня должны будут избавиться от запрещенных товаров, в числе которых такие игры, как Mortal Kombat, Resident Evil, Turok, House of the Dead, Duke Nukem, Shadowman, Quake, Killer Instinct, Doom, Legacy of Kain, Street Fighter и Perfect Dark. ■



pc cdrom

Воспелая в стиле киберпанк, будущее. Земля разрушена, разграблена и распродана. Отряды "Полиции Умирения" наводят новый мировой порядок. Последняя надежда человечества — группа Сопротивления. Она укомплектована лидерами бандитских группировок, наемниками и просто отъявленными негодяями. И вы — ее руководитель!!! Ваша задача: заставить всех этих головорезов работать сообща.



Путешествуя по миру, вы насилием и террором принесете мир на нашу планету! А, может быть, и нет...

- 🕒 Сногсшибательные визуальные спецэффекты от датчика Unreal II
- 🧠 Продвинутый интеллект: теперь компьютер умеет думать!
- 🔫 Свыше 30 видов реалистично воссозданного оружия
- 🎮 Поддержка самых популярных многопользовательских режимов игры
- 🎵 Ультрасовременный саундтрек
- 🎧 Достойный отдельного аудиодиска



www.akella.com

© 2002 "Akella"
© 2002 "Arush Entertainment", © 2002 "Digitalo Studios"
Все права защищены. Неправильное копирование преследуется
игры с доставкой: www.cdgames.ru
открытые продажи: (095) 726-2326 tel.minsk@akella.com support@akella.com
представитель в Беларуси: "Видеопрод" www.vp.minsk.by
представитель в Украине: "Мультимедиа" www.multitrade.com.ua



BOYFIGHTERS

ОБЪЯВЛЯЕТ ВСЕОБЩУЮ МОБИПИЗАЦИЮ

Московская сеть «МегаФон» начинает широкие продажи «стальных чемоданчиков» — стартовых комплектов для игры в BotFighters. Теперь любой владелец телефона GSM может стать участником легендарной SMS-игры, завоевавшей симпатии жителей стран Европы. BotFighters — это «мобильный пэйнтобол», где пули — SMS-сообщения, а противники — реальные люди. Игра основана на системе сотового позиционирования, глядя на дисплей своего телефона, игрок определяет, есть ли поблизости соперник. В зависимости от вооружения его можно поразить с расстояния от 100 до 500 метров. Однако соперник-мишень тоже не прост — его виртуальный двойник может иметь разные степени защиты. Вооружение, равно как и защиту, легко приобрести на честно заработанные в боях очки — «робаксы». Проигравший «теряет жизнь», но не выходит из игры и «воскресает» снова. Игроки могут

объединяться в кланы или сражаться в одиночку. Наиболее опытные и удачливые бойцы награждаются медалями и занимают почетные места в рейтинге победителей на сайте BotFighters. Чтобы начать игру, покупателю стартового комплекта надо зарегистрироваться с помощью SMS-сообщения или на сайте BotFighters. Существующим абонентам московской сети «МегаФон» нет необходимости покупать «стальной чемоданчик». Чтобы стать бойцами BotFighters, им достаточно отправить SMS-сообщение REGIS-TER на номер 1111 и далее следовать SMS-инструкциям. Участие в игре, мобильное позиционирование и входящие SMS бесплатны, игрок оплачивает только собственные SMS-сообщения. Дебют BotFighters в России оказался успешным и многообещающим. Уже сегодня по количеству бойцов BotFighters Москва опережает ряд европейских городов.

Первые игроки из числа абонентов «МегаФона» появились в Москве 18 ноября, и менее чем за месяц их количество превысило 2700 человек. За это время они провели более 10.000 боев, свыше сотни игроков стали кавалерами медалей Neon и Argon. Армия российских бойцов BotFighters продолжает расти. С сегодняшнего дня в Москве для любителей игры открыт специальный Штаб BotFighters, расположенный в компьютерном клубе NetLand. Продажи стартовых комплектов (позволяющие пользоваться услугами сети «МегаФон» по тарифному плану серии «Лайт») организованы через Центры обслуживания и салоны официальных дилеров сети «МегаФон». Купить комплект BotFighters также можно в крупном российском интернет-магазине OZON. Подробнее о «мобильном пэйнтоболе» можно узнать на официальном сайте игры по адресу <http://www.botfighters.ru/>. ■

КОРОТКО

► КОМПАНИЯ «МЕДИА-СЕРВИС 2000» подписала договор на издание в России русской версии сиквела ранее локализованной компанией стратегии в реальном времени «Лорды войны» (Warrior Kings) — Warrior Kings Battles. Ее релиз намечен на апрель 2003 года.

► X2: THE KNAAK THREAT ОТ EGOSOFT находится на последних этапах бета-тестирования и должен выйти в марте 2003 года. За исключением отдельных мелочей вроде видеороликов, голосов, музыки и перевода на разные языки мира, игра полностью готова.

► МНОГОПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКАЯ онлайн-ролевая игра Star Wars Galaxies: An Empire Divided от Sony Online Entertainment выйдет весной 2003 года.



КОРОТКО

► НАКОНЕЦ-ТО СТАЛА известна дата выхода многопользовательского долгожителя Project Entropia, разработка которого началась еще в 1997 году. Игра выйдет на золото 30-го января 2003 года, и с этого дня игроки смогут бесплатно скачивать полную версию игры. Впрочем, бесплатность условная, так как платить за игровой сервис и предметы все равно придется.

► В PHANTASY STAR ONLINE Episode I & II для GameCube был встроен дополнительный квест, завершив который, можно получить и скачать в Game Boy Advance мини-игру по мотивам Nights. В то же время Sonic Team официально заявила, что у нее в планах нет разработки сиквела культовой игры.

► NINTENDO собирается выпустить летом в Японии GameCube-версию Pokemon. Причем играть в нее можно будет только в том случае, если у вас есть Pokemon Ruby или Pokemon Sapphire для Game Boy Advance и вы подключили портативную систему к GC с помощью специального переходника.

В ПОИСКАХ МУМИИ...



Подразделение DreamCatcher под названием Adventure Company анонсировало новый игровой продукт, вдохновленный творчеством сэра Артура Конан Дойла — приключенческую игру The Mystery of the Mummy. Естественно, с Шерлоком Холмсом в главной роли. Им и придется управлять игроку, вознамерившемуся найти археолога и ценную египетскую мумию, пропавших в некоем загадочном английском особняке. Релиз в Штатах — 22 января. ■

А ТЫ ХОЧЕШЬ ДЕПАТЬ ИГРЫ?

На сайте Codemasters появилось три руководства для тех, кто хочет работать в игровой индустрии, в которых подробно описано, какие предметы лучше всего выбирать в колледжах и институтах, какие программы следует осваивать, указаны примерные зар-

платы и даже советы по тому, как вести себя на собеседовании. Руководства предназначены для тех, кто собирается работать в области программирования, графики и quality assurance, и написаны людьми, успешно работающими в этих самых сферах. ■

НА ПИКЕ ВЫСОКИХ ТЕХНОЛОГИЙ



FL 577LN

15" ЖК-монитор –
совершенный дизайн, воплощение
передовых технологий



FT 775FT

абсолютно плоский 17" экран,
идеальное соотношение
цена/качество

ТЕХНОТРЕЙД

МОНИТОРЫ ИЗ ПЕРВЫХ РУК

Дистрибуторская компания

Тел.: 291-2686, 291-5769, 291-5870; Факс: 291-5794
E-mail: technotrade@technotrade.ru

МАГАЗИНЫ РОЗНИЧНОЙ ТОРГОВЛИ:

М.видео: 777-777-5

пр. Мира, д.91, к.1
Измайловский вал ул., д. 3
Пятницкая ул., д. 3
Маросейка ул., д. 6/8, стр.1
Большая Черкизовская ул., д. 1

ISM: 785-5701, 787-7781, 280-5144, 210-8340
Нахимовский пр-т, д. 24

Университетский пр-т, д. 6 корп. 3

Ф Центр: 472-6401, 205-3666, 785-1785

Сухонская ул., д. 7а Выставочно-деловой центр на «ВВЦ»,
пав. 71, 1 этаж, Мантулинская ул., д. 2

Сеть компьютерных центров POLARIS

Единая справочная служба: 7555557

Радиокомплект-компьютер: 953-8178, 424-7157

Ул. Бахрушина д. 17, стр. 2

Старт-Мастер: 935-3852, 784-6383, 231-4911

м-н. Электроника

Автозаводская ул., д. 11
Ленинградское ш., д.16, стр.1-2
ул. Люблинская, д. 169
Чонгарский бул., д. 3, к. 2
Никольская ул., д. 8/1
Столешников пер., д. 13/15
Протопоповский пер., д. 6
Яблочкова ул., д. 12

ОПТОВЫЕ ПРОДАЖИ:

ELSIE - Варшавское ш., д.125, тел. 777-9779

ELST - Рязанский пр-т., д. 59, тел. 728-4060

CITILINK - Народного ополчения ул., д. 34, тел. 745-2999

ISM - Нахимовский пр-т, д. 24, тел. 785-5701

ДЕНИКИН - Огородный пр., д.8, тел. 787-4999

ИНЛАЙН - г. Долгопрудный Московской области,
Первомайская ул., д. 3/Ц, тел. 941-6161

ИНТАНТ - г. Томск, тел. (3822) 420-224, (3822) 420-234

Никс - Звездный бульвар, д. 19, тел. 216-7001

NT Computer - Волоколамское ш., д. 2, тел. 755-5824

Олди - Трифононская ул., д. 45 тел. 284-0238

Сетевая лаборатория - ул. Тимирязевская д.1/4 тел. 784-6490

FLATRON®
freedom of mind



ТЕХНОТРЕЙД приглашает к сотрудничеству региональных дилеров и магазины розничной торговли.



Gothic II

Готика II



PC CD-ROM

Незабываемый мир, наполненный огромным количеством загадочных существ, теперь расширится созданием самого Дьявола! Из самых мрачных глубин шахт, к войне людей и Орков готовая примкнуть третья сторона, именующая армией темных сил. Кудесники черной души, поднявшиеся из глубин тартара, возжелали взять под контроль людские земли...



- Огромная игровая вселенная, созданная с помощью новейших графических технологий.
- Полностью интерактивный мир, независимый от игрока.
- Возможность создавать собственные магические вещи и заклинания.

www.akella.com

© 2002 "Akella"

© 2002 "JoWood Productions", © 2002 "PUBBLICA Bytes"

Все права защищены. Неполное копирование производится
игрой с доставкой www.cdgames.ru
оптовая продажа: (095)728-2328 гг.гг.поддержка: support@akella.com
представитель в Белоруссии: "Видеопамять" www.vp.minsk.by
представитель на Украине: "Мультитрейд" www.multitrade.com.ua

ГЕРОЕВ НЕ БЫВАЕТ
СПИШКОМ МНОГО

Весной выйдет Heroes of Might and Magic IV: Winds of War, представляющий собой, как нетрудно догадаться, второй expansion pack для не нуждающейся в представлениях стратегии. Помимо шести объединенных сюжетом кампаний в Winds of War будет сорок

сценарных карт, часть из которых – созданные фэнами и победившие на специальных конкурсах, а также три новых фэнтезийных монстра, несколько новых объектов и собственный саундтрек. В качестве приятного дополнения – обновленный редактор кампаний. ■

ДЕРЕК СМАРТ:
SMARTER THAN EVERYONE!

DreamCatcher Interactive подписала контракт с автором серии космических стратегий Battlecruiser Дерек Смартом на выпуск нескольких игр. Первая – Battlecruiser Millennium, дополненная новым мультиплеерным add-on'ом и очищенная от багов, выйдет четвер-

того марта этого года. Второй игрой станет Battlecruiser Generations, сиквел к Battlecruiser Millennium, она выйдет в августе. Также Смарт работает над пока не анонсированной игрой для Xbox, преимущественные права на которую будут у все той же DreamCatcher. ■



HARBINGER

ПРЕДВЕСТИК

ХИТ-ПАРАД

PC (ВЕЛИКОБРИТАНИЯ)

► ИГРА

- 1 The Sims: Unleashed
- 2 The Sims: Deluxe Edition
- 3 Medal of Honor Allied Assault: Spearhead
- 4 Age of Mythology
- 5 Harry Potter and the Chamber of Secrets
- 6 James Bond 007: Nightfire
- 7 The Sims: On Holiday
- 8 Lord of the Rings: Fellowship of The Ring
- 9 FIFA Football 2003
- 10 The Sims: Hot Date

► ИЗДАТЕЛЬ

Electronic Arts
Electronic Arts
Electronic Arts
Microsoft
Electronic Arts
Electronic Arts
Electronic Arts
Black Label
Electronic Arts
Electronic Arts

PLAYSTATION 2 (ВЕЛИКОБРИТАНИЯ)

► ИГРА

- 1 Grand Theft Auto: Vice City
- 2 The Getaway
- 3 FIFA Football 2003
- 4 James Bond 007: Nightfire
- 5 Lord of the Rings: The Two Towers
- 6 WWE Smackdown! Shut Your Mouth
- 7 Harry Potter and the Chamber of Secrets
- 8 Tony Hawk's Pro Skater 4
- 9 Pro Evolution Soccer 2
- 10 Red Faction II

► ИЗДАТЕЛЬ

Take-Two
SCEE
Electronic Arts
Electronic Arts
Electronic Arts
THQ
Electronic Arts
Activision
Konami
THQ

GAMESCUBE (ВЕЛИКОБРИТАНИЯ)

► ИГРА

- 1 Super Mario Sunshine
- 2 StarFox Adventures
- 3 Mario Party 4
- 4 James Bond 007: Nightfire
- 5 FIFA Football 2003
- 6 Medal of Honor: Frontline
- 7 Harry Potter and the Chamber of Secrets
- 8 Resident Evil
- 9 Super Smash Bros: Melee
- 10 Eternal Darkness: Sanity's Requiem

► ИЗДАТЕЛЬ

Nintendo
Nintendo
Nintendo
Electronic Arts
Electronic Arts
Electronic Arts
Electronic Arts
Capcom
Nintendo
Nintendo

XBOX (ВЕЛИКОБРИТАНИЯ)

► ИГРА

- 1 Tom Clancy's Splinter Cell
- 2 Halo: Combat Evolved
- 3 James Bond 007: Nightfire
- 4 FIFA Football 2003
- 5 Medal of Honor: Frontline
- 6 Blinx: The Time Sweeper
- 7 Championship Manager: Season 02/03
- 8 Project Gotham Racing
- 9 Oddworld: Munch's Oddysee
- 10 Tom Clancy's Ghost Recon

► ИЗДАТЕЛЬ

Ubi Soft
Microsoft
Electronic Arts
Electronic Arts
Electronic Arts
Microsoft
Eidos
Microsoft
Microsoft
Ubi Soft

ВСЕ ПЛАТФОРМЫ (ЯПОНИЯ)

► ИГРА

- 1 Pokemon Sapphire
- 2 Pokemon Ruby
- 3 Unlimited: SaGa
- 4 Mario Party 4
- 5 Actual Combat Pachislot Moujyuuous
- 6 Legend of Zelda: Winds of Takuto
- 7 Ratchet & Clank
- 8 World Soccer Winning Eleven 6 Final Evolution
- 9 Battle Network Rockman EXE 3
- 10 Metal Gear Solid 2: Substance

► ИЗДАТЕЛЬ

Nintendo
Nintendo
Square
Nintendo
Sammy
Nintendo
Sony
Konami
Capcom
Konami

► ПЛАТФОРМА

GBA
GBA
PS2
GC
PS2
GC
PS2
PS2
GBA
PS2

КОММЕНТАРИЙ

Новая Legend of Zelda на момент сдачи номера успела разойтись тиражом 400 тысяч. Но Pokemon Sapphire и Pokemon Ruby продолжают править балом, хотя объемы продаж и не настолько велики, как в случае с прошлыми играми серии. Неплохо стартовала Unlimited: SaGa, за неделю купленная 200 тысячами человек. Ну а в Европе и Америке первое место принадлежит GTA: Vice City — главному хиту конца 2002—начала 2003.



pc cdrom

Жестокая инопланетная раса безмолвно блуждает в просторах космоса, поглощает ресурсы планет и уничтожает аборигенов. Огромные размеры звездолета "Предвестник" позволили поместить в него несколько миллионов заключенных. Не желая мириться с вечным рабством, некоторые из них смогли бежать и затаялись в заброшенных отсеках космической тюрьмы. Война за освобождение началась!



- Изометрическая ролевая игра с элементами экшена
- Свыше 65 уникальных врагов, включая 6 смертоносных боссов
- Три героя: человек, киборг-гладнатор и прекрасная представительница очень развитой инопланетной расы
- Уникальная атмосфера игры, оригинальное оформление, и прекрасная музыка

www.akella.com

© 2002 "Akella"

© 2002 "SILVERBACK Entertainment"

Все права защищены. Неправильное копирование преследуется
игры с доставкой www.cdgames.ru
информация: (095)728-2328 info@akella.com
представитель в Белоруссии - "Видеоцентр" www.vp.minsk.by
представитель на Украине - "Мультитрейд" www.multitrade.com.ua



COMBAT PORTED

Работа по портированию Halo: Combat Evolved с Xbox на PC идет полным ходом, по словам Рэнди Питчфорда из Gearbox Software, проект готов на сорок процентов. В основном это графический движок, который пришлось переписывать



под DirectX 9.0 и последние модели видеокарт. В то же время для поддержки старых карточек еще многие эффекты надо переписывать,



чем сейчас и занимаются Gearbox. Вторая основная цель разработчиков – multiplayer. Также ведется работа над управлением при помощи

комбинации клавиатура + мышь, и созданием нового баланса. Все работы планируется завершить к середине года, тогда и выйдет игра. ■

КОРОТКО

► **ENIX АНОНСИРОВАЛА** новую action/RPG для PlayStation 2 под названием Drag-on Dragoon. Главный герой – простите, dragon knight, который будет участвовать в битвах как на земле, так и на спине дракона. В целом создается ощущение, что Drag-on Dragoon навеяна Panzer Dragoon RPG. Дата выхода пока не объявлена.

► **ХИДЕО КОДЗИМА (HIDEO KOJIMA)**, не нуждающийся в отдельном представлении, сообщил, что в данный момент так или иначе участвует в разработке пяти новых игр. Среди которых не только My Sun и Anubis: Zone of the Enders, но также и Metal Gear Solid 3.

► **СИГЕРУ МИЯМОТО (Shigeru Miyamoto)** заявил, что он занят разработкой Mario 128, который появится на GameCube. Игра обещает быть несколько проще Super Mario Sunshine, так как ряд пользователей жаловался на уровень сложности. Кроме того, Миamoto подтвердил, что в разработке также находится Pikmin 2.



У САНТА КЛАУСА ПРОБЛЕМЫ...

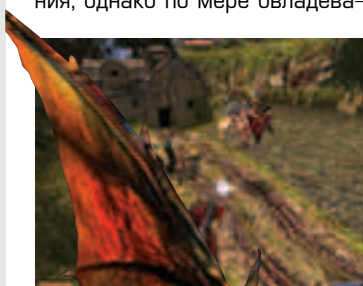
CDV Software Entertainment выпустили бесплатную платформенную аркаду Santa Claus in Trouble, доступную для скачивания на официальном сайте компании. Игрок берет под контроль, естественно, самого Санта Клауса, который неожиданно обнаруживает себя в каком-то незнакомом месте, да еще и без подарков.

Соответственно, подарки придется традиционным аркадным образом собрать, попутно избегая ловушек и прыгая по движущимся платформам. Игрушка из десяти уровней занимает около десяти мегабайт и является чем-то вроде благодарности игрокам, поддерживавшим компанию в течение года. ■

ГОТИЧЕСКАЯ МАГИЯ

JoWood Productions понемногу выдает информацию о Gothic II – программа на сегодня включает в себя рассказ о заклинаниях. Итак, их будет порядка пятидесяти, но все заклинания будут разделены на семь «кругов магии», что в переводе на обычный язык означает левелы. Как водится, игрок начинает свой путь, имея в запасе самые примитивные заклинания вроде holy arrow или лечения, однако по мере овладения

новыми кругами магии (что, кстати, можно делать разными способами) станут доступны разные веселые штуки вроде veil of death или призывания скелетов и гоблинов, а то и целой армии нежити. Заклинания можно находить, покупать или получать в вознаграждение за выполненные квесты, а те геймеры, что выберут в качестве персонажа мага или паладина, смогут даже превращаться на некоторое время в животных. ■



1C МУЛЬТИМЕДИА

АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ

По вопросам оптовых закупок
и условий работы
в сети «1С:Мультимедиа»
обращайтесь в фирму «1С»:
123056, Москва, а/я 64,
ул. Селезневская, 21,
Тел.: (095) 737-92-57,
Факс: (095) 281-44-07
1c@1c.ru, <http://games.1c.ru>



mafia-game.com



«Без компромиссов и ложной скромности — лучшая игра для PC 2002 года» — Страна Игр
«Есть еще на свете Настоящие Игры. «Мафия» — одна из них» — Навигатор игрового мира
«Изысканный стиль, прекрасный сюжет, густая атмосфера Америки 30-х, прекрасное исполнение» — Игромания

МАФИЯ



© 2002 Illusions Software a.s. Illusions Software и эмблема Illusions Software являются охраняемыми товарными знаками Illusions Software a.s. Mafia, Take 2 Interactive Software и эмблема Take 2 являются охраняемыми товарными знаками Take 2 Interactive Software. Все остальные товарные знаки являются собственностью их владельцев. Разработчик Illusions Software. Издатель Take 2 Interactive Software. Все права защищены. Напечатано в России. © 2002 Исключительное право на издание и распространение игры Mafia в России и странах СНГ принадлежит компании «1С».

POSTAL 2



RUNNING WITH
SCISSORS

pc cdrom

Postal II - безумие обрело повествование революционной графикой благодаря использованию технологии Unreal Warfare. Кровь, раны, и даже моча теперь, выглядят как настоящие! Такого вы даже и представить не могли. Абсолютный отморозок, обещающий оружием, выходит на тропу войны с... со всем, что попадет ему на глаза! Есть ли что-то невыполнимое для дилетанта с покорежен крышей? Наверное, НЕТ!



Синдик 10 видов оружия и более 100 персонажей.



Огромный игровой мир, подделанный на множество локаций.



Обилие нестандартной физики и тысяч и спецэффектов!

www.akella.com

© 2002 "Akella"

© 2002 "Running with scissors"

Все права защищены. Нелегальное копирование преследуется
игры с доставкой: www.cdgames.ru
оптики продаж: (095) 728-2328 тел.поддержка - support@akella.com
представитель в Белоруссии - "Видеоцентр" www.vp.minsk.by
представитель на Украине - "Мультитрейд" www.multitrade.com.ua



ХИТ-ПАРАД ОТ «СОЮЗА»

PLAYSTATION 2

► НАЗВАНИЕ

► ОТНОСИТЕЛЬНЫЙ РЕЙТИНГ ПРОДАЖ

1	Grand Theft Auto: Vice City	39
2	James Bond 007: Nightfire	34
3	Gran Turismo 3 A-Spec (Platinum)	21
4	Lord of the Rings: The Two Towers	19
5	FIFA Football 2003	18
6	Tekken 4	14
7	Need for Speed: Hot Pursuit 2	14
8	Medal of Honor: Frontline	12
9	Harry Potter and the Chamber of Secrets	10
10	Crash Bandicoot: The Wrath of Cortex (Platinum)	10

PC (BOX)

► НАЗВАНИЕ

► ОТНОСИТЕЛЬНЫЙ РЕЙТИНГ ПРОДАЖ

1	Гарри Поттер и Тайная комната (русская версия)	66
2	WarCraft III: Reign of Chaos (русская версия)	36
3	Need for Speed: Hot Pursuit 2	34
4	The Sims Deluxe Edition	23
5	Empire Earth (русская версия)	22
6	The Sims: Unleashed	21
7	FIFA Football 2003	19
8	Battlefield 1942	14
9	Emperor: Rise of the Middle Kingdom	13
10	Harry Potter and the Philosophers Stone	10

PC (JEWEL)

► НАЗВАНИЕ

► ОТНОСИТЕЛЬНЫЙ РЕЙТИНГ ПРОДАЖ

1	Герои Меча и Магии IV: Грядущая буря	17
2	Hard Truck: 18 стальных колес	15
3	Операция Flashpoint: Холодная война	14
4	Лучшее для Counter-Strike	13
5	Operation Flashpoint: Сопротивление	12,5
6	Казачи. Снова война	12
7	Grand Theft Auto 3	11,5
8	Другая война	11,5
9	Отряд Дельта: Операция Кинжал	10,5
10	Mobile Forces	10

КОММЕНТАРИЙ



Хит-парады предоставлены сетью магазинов «Союз». Относительный рейтинг существует для наглядного отображения пропорций между позициями. То есть игра с рейтингом 50 продается тиражом в пять раз большим, чем игра с рейтингом 10.

УСПОВНЫЕ ОБОЗНАЧЕНИЯ

СТРАНА
ИГР

СЕРЕБРО
ВЫБОР РЕДАКЦИИ

ВЫБОР РЕДАКЦИИ

1 И 1,5 – БЕГИТЕ, КАК ОТ ЧУМЫ!
2 И 2,5 – МЫ ВАС ПРЕДУПРЕЖДАЛИ.
3 И 3,5 – НА ВАШ СТРАХ И РИСК.
4 И 4,5 – НИЖЕ СРЕДНЕГО.
5 И 5,5 – НА ПОПНОЕ БЕЗРЫБЬЕ.
6 И 6,5 – НЕППОХО, НО НЕ БОЛЕЕ.
7 И 7,5 – ХОРОШО, НО МОЖНО И ПУЧШЕ. (СЕРЕБРО)
8 И 8,5 – ОТЛИЧНО, БЛИЗКО К ИДЕАЛУ. (ЗОЛОТО)
9 И 9,5 – ШЕДЕВР, ПОЧТИ СОВЕРШЕНСТВО. (ПЛАТИНА)
10 – ВСЕХ ВРЕМЕН И НАРОДОВ!

СТРАНА
ИГР

ЗОЛОТО
ВЫБОР РЕДАКЦИИ

СТРАНА
ИГР

ПЛАТИНА
ВЫБОР РЕДАКЦИИ

СОДЕРЖИМОЕ ДИСКА



1 – ПАТЧ, 2 – БОНУС,
3 – ФАЙЛ, 4 – ВИДЕО,
5 – СКРИНШОТЫ.

BEST FROM THE CHEAPEST

Объявлена десятка финалистов конкурса проектов Independent Games Festival. Вот она, с указанием бюджета и срока разработки.

BaseGolf / \$0 / Один месяц
 Furcadia / \$50,000 / Пять-шесть лет
 Mr Bigshot / \$87,000 / Два года
 Pontifex 2 / \$2,000 / Пять недель
 Reiner Knizia's Samurai / \$250,000 / 14 месяцев
 Strange Adventures in Infinite Space / \$1,000 / Шесть месяцев
 Teenage Lawnmower / \$1,000 / Восемь месяцев
 Terraformers / \$40,000 / 18 месяцев
 Wild Earth / \$5,000 / Пять месяцев
 Word 'Em Up / \$0 / Один год

Победители в шести номинациях будут объявлены шестого марта в Сан-Хосе на Game Developers Conference. ■

ГРАФИК АМЕРИКАНСКИХ РЕЛИЗОВ С 16 ПО 31 ЯНВАРЯ 2003 ГОДА

PC	XBOX
21 ▶ TOM CLANCY'S SPLINTER CELL	16 ▶ DEAD OR ALIVE: XTREME BEACH VOLLEYBALL
22 ▶ HIGHLAND WARRIORS	21 ▶ BATTLE ENGINE AQUILA
22 ▶ SHERLOCK HOLMES: THE MYSTERY OF THE MUMMY	21 ▶ ATV: QUAD POWER RACING 2
	28 ▶ BLACK STONE: MAGIC & STEEL
	28 ▶ MOTOR TREND'S LOTUS CHALLENGE
PLAYSTATION 2	GAMECUBE
21 ▶ THE GETAWAY	21 ▶ ATV: QUAD POWER RACING 2
21 ▶ BATTLE ENGINE AQUILA	28 ▶ TOM CLANCY'S GHOST RECON
21 ▶ GJO GIO'S BIZARRE ADVENTURE	28 ▶ SKIES OF ARCADIA LEGENDS
21 ▶ ATV: QUAD POWER RACING 2	
25 ▶ ALL-STAR BASEBALL 2004	
28 ▶ EVERBLUE 2	
28 ▶ DEVIL MAY CRY 2	

КОРОТКО

▶ **NAYANTARA STUDIOS** ищет добровольцев для тестирования своего первого проекта – онлайн-вой карточной игры Star Chamber (карточной – в смысле collectible cards).

▶ **НЕМЕЦКАЯ КОМПАНИЯ VOLLM KINO**, ведомая продюсером и режиссером Уве Боллем, весной начнет работу над фильмом по мотивам Alone in the Dark.

▶ **БЕЙСБОЛЬНЫЕ СИМУЛЯТОРЫ** от EA Sports, начиная с этого года, выходят под новым названием – уже не Triple Play, а MVP Baseball, очередная часть которой, MVP Baseball 2003, выйдет этим летом на PC и весной на PS2 и Xbox. Помимо нового названия, у игры переделанный движок, пара абсолютно новых «фич» и новый интерфейс для batting'a и pitching'a.

▶ **ИЗ АНОНСА CODEMASTERS** следует, что PC-версия Pro Race Driver, которая должна выйти в начале 2003 года, будет поддерживать технологию Matrox Surround Gaming, позволяющую отображать игровые события сразу на трех мониторах.

▶ **В ПЛАНАХ TAKE-TWO** Interactive на 2003 год – PC-версия Grand Theft Auto: Vice City а также Railroad Tycoon III, Serious Sam 2 и Hidden & Dangerous 2. Среди консольных планов – версии Mafia, The Great Escape и Manhunt для PS2 и Xbox. На 2004 год пока запланированы в основном сиквелы: Max Payne 2, новая игра из серии Grand Theft Auto и продолжение State of Emergency. О том, когда же выйдет Duke Nukem Forever, ни Take-Two, ни 3D Realms говорить не хотят.



по cdrom СЛУЖБА СПАСЕНИЯ

24 часа в сутки, 365 дней в году работает Служба Спасения. Вертолет массой 5 тонн взмывает в небо. Им управляет экипаж в составе 2-х пилотов. Ну, а внутри, конечно, команда спасателей. И жизнь простых граждан зависит от мужества и героизма этих людей. Пожары, авиакатастрофы, стихийные бедствия – это ежедневная работа спасателей. Хотите увидеть их жизнь изнутри и стать спасателем? Тогда время не ждет!



ВЬЕТНАМСКИЙ АПОКАЛИПСИС

Война во Вьетнаме. Каждый день есть раненные, которых надо вывозить с поля боя... Целые отряды попадают в окружение... Кто поможет всем этим людям? Только военные спасатели! На вертолете UH1 "Huey" они способны добраться до самых недоступных мест во вьетнамских джунглях. Туда, куда не пройдут танки, где под шквальным вражеским огнем остаются раненные и контуженные – туда направляется наша спасательная бригада. Только ваша ловкость и мужество помогут спасти всех этих людей!

www.akella.com

© 2002 "Akella"
 © 2002 "Interactive Vision"
 Все права защищены. Нелегальное копирование преследуется
 игры с доставкой: www.cdgames.ru
 представитель в Белоруссии – "Видеоцентр" www.vp-minsk.by
 представитель в Украине – "Мультимедиа" www.multimedia.com.ua





Интервью
с Сергеем
Орловским,
Генеральным
директором
компании «Нивал»

«Деньги, конечно, вещь хорошая, эффективное производство еще пущая, но мы просто хотели сделать игры, заниматься любимым делом. Наша позиция была следующей — гайте место, платите какую-нибудь зарплату, а мы вам сделаем суперпроект.»

БЕЗБАШЕННЫЕ ПРОФИ

СИ: Сергей, расскажи, с чего начинался «Нивал» — откуда появилась компания, кто входил в ее состав, какие были цели и чего, собственно, что вы хотели?

СО: Когда мы начинали, то совершенно не предполагали, во что все это превратится. «Мы» — это небольшая группа из пяти человек, которые уже успели поработать в компании «Мир-Диалог», занимаясь разработкой, а потом и локализацией игры Sea Legends («Морские легенды»). Это было в период с 1993 по 1996 год.

СИ: А кем ты был в этой группе?

СО: В «Мир-Диалог» я был помощником руководителя проекта, но в основном активно занимался звуком. После окончания работы над «Морскими легендами» почти все разбежалось — кто-то на новую работу, кто-то просто сидел дома — поэтому пришлось собирать команду заново.

СИ: Была ли для тебя работа над «Морскими легендами» бизнесом?

СО: Нет, бизнесом это не было. Мы договорились с издателем, компанией NMG, на фиксированную сумму... Собственно, я тогда и не думал ни о каком бизнесе. Была идея — сделать русскую версию Sea Legends. На тот период формально мы стали сотрудниками NMG, но реально были абсолютно независимыми и даже не ходили на работу. В общем, все было очень загадочно.

СИ: Ну а когда возник «Нивал» и откуда взялось такое название?

СО: Раз уж мы стали такой вот независимой группой, значит надо было и название придумать. Бились над ним мы долго... Потом нам это надоело, и мы открыли наобум словарь и выбрали на странице наиболее подходящее слово — «растущий сквозь снег», Nival. Ну а как компания мы оформились в ноябре 1996 года.

СИ: Сколько тебе сейчас лет, какой ВУЗ ты окончил, в армии служил?

СО: Не так давно тридцатник стукнул, закончил МГУ, факультет ВМК. В армии не служил — вполне хватило двух недель на сборах. (смеется)

СИ: Получается, что ты работал, не отрываясь от учебы?

СО: Да, со второго курса, и это было жуткой проблемой, поскольку учеба очень мешала работе — например, весной 1996 я писал диплом, сдавал «госы» и параллельно заканчивал работу над «Морскими легендами», сначала английскими, а потом и русскими. Я был, мягко говоря, не очень хорошим студентом, но лямку все-таки дотянул. Деканат факультета меня до сих пор помнит за старые «грешки», хотя сейчас мы больше общаемся на более интересные темы, например, проведение Конференции Разра-

ботчиков компьютерных Игр (КРИ'2003).

СИ: И так, «Нивал» сформировался — чем вы решили заняться, какой был ваш первый проект?

СО: Мы сразу взялись за масштабную онлайн-ролевую игру (ибо были фанатами MUD'ов) с рабочим названием Moon Seven.

СИ: Не слишком ли смело? Сразу выбрать непроторенные тропы... Вы не боялись?

СО: Да ничего мы не боялись, были совершенно безбашенными. В нас жил юношеский максимализм... Кстати, «Морские легенды» тоже были очень рискованным проектом — большим, сложным. Ничего, справились...

СИ: А сейчас ты бы взялся за такое?

СО: Нет, сейчас ни за что бы не взялся.

СИ: Подведем черту — на тот момент у вас была идея, куча амбиций и... ноль финансирования?

СО: Типа того. Но нам очень хотелось сделать этот проект — и это было основным стимулом. Написав дизайн-документ, мы пришли в NMG и сказали: «Давайте мы будем это делать». На что нам ответили, дескать, это очень дорого и за финансирование такого проекта компания не возьмется... Ладно, что ж. После этого мы пошли в «Буку». «Бука» дала добро, но выдвинула ряд условий — проект не должен быть онлайн-овым, срок разработки нужно сократить вдвое, здесь надо упростить, а тут — отрезать и так далее. Так и получились первые «Аллоды».

В тот момент мы не хотели становиться компанией в полном смысле этого слова — нам гораздо больше нравилось быть группой разработчиков. И меньше всего мы хотели заниматься бизнесом.

СИ: То есть вашей целью не было «деланье» денег или строительство хорошей эффективной компании, а лишь выпуск классного проекта?

СО: Деньги, конечно, вещь хорошая, эффективное производство еще лучшая, но мы просто хотели делать игры, заниматься любимым делом. Наша позиция была следующей — дайте место, платите какую-нибудь зарплату, а мы вам сделаем суперпроект. И славно. Сейчас, конечно, это выглядит наивно, но тогда дела обстояли именно так. Однако «Бука» отказалась взять нас на работу — не хотела расширять штат, не было рабочих мест и так далее. Поэтому мы были вынуждены организовать собственную компанию — так и возник «Нивал». Спасибо ей за это!

СИ: «Аллоды» даже после всех урезаний были большим и сложным проектом. Скажи, как вам удалось довести его до конца, не имея ни имени, ни денег?

СО: Хочу отметить, что наша команда была достаточно опытной — самой опытной на тот

момент, которая могла быть в России. Кроме того, хотя я и не руководил единолично проектом, все грабли и подводные камни разработки мне были знакомы по работе над «Морскими легендами». Короче, нам удалось доказать «Буку», что на тот момент мы были самой профессиональной командой, и это объективно было так.

СИ: И как вы начали проект?

СО: Начинали в маленькой квартирке, об офисе речь и не шла. Купили компьютеры, причем не самых мощные... Экономили по максимуму, так как бюджет был очень скромный.

СИ: А какой? Приоткрой завесу финансовой тайны — за давностью лет уж можно.

СО: Сейчас уже точно и не вспомню... Сначала что-то около \$250 тыс. При этом срок разработки составлял полтора года, что для проекта такого масштаба было совсем не много. Сейчас за такие деньги ничего серьезного сделать нельзя. Впрочем, и тогда это было не так уж много. Сумма была очень внушительная в абсолютных масштабах (для нас тогда — так и вовсе безумные деньги!), но поделенная на срок разработки и на количество персонала, она выглядела очень даже скромно. В то время нормальные бюджеты для российского рынка составляли около \$100 тыс., как, например, «Русская рулетка» от «Буки». Но мы сразу целились на мировой рынок.

СИ: Какой итог работы над «Аллодами»?

СО: На мой взгляд, мы сделали отличный проект. Но мы не уложились в срок разработки и еще полгода после окончания работы занимались доработками, патчами, например, что существенно увеличило расходы на проект. В результате, мы сделали его себе в убыток, потеряв порядка \$50 тыс. И, посчитав деньги, прослезившись, поняли, что так дальше жить нельзя.

СИ: А почему вы ушли после этого из-под крыла «Буки»?

СО: Бизнес-партнерство возможно только тогда, когда выигрывают обе стороны. А здесь получилось, что, несмотря на коммерческий успех проекта, мы понесли существенные убытки. Не то чтобы мы обиделись, потому как формально все соответствовало нашему договору, но продолжать бизнес в таком режиме мы не были готовы. К тому же продажей «Аллодов» на зарубежных рынках занимались мы сами, хотя и действовали от имени «Буки», поэтому прекрасно знали ситуацию как в России, так и за рубежом.

СИ: Насколько мы помним, «Аллоды» продавались в боксах, ибо докризисные времена позволяли такую роскошь. Каковы были объемы продаж?

СО: «Аллоды» продали около 10 тыс. коробок по \$30 в розницу, и это всего за четыре месяца (два с половиной из которых — летние, когда игры мало кто покупает), пока кризис не прибил продажи. И это с учетом пиратства, которое было совершенно сумасшедшее — порядка сотни тысяч копий.

СИ: А на зарубежных рынках сколько разошлось?

СО: В общей сложности около 200 тыс. по миру, что вполне неплохо по тем временам. Это продажи хорошего среднего проекта мирового уровня. Однако сейчас ситуация совсем другая — игра для PC, проданная по миру тиражом меньше 300 тыс. копий, считается, скажем так, не очень успешной.

СИ: А у кого остались права на «Аллоды»?

СО: В России игру издавала «1С», которой «Бука» продала права, чтобы справиться с финансированием проекта, а зарубежные лицензии были проданы компании Monolith, которая впоследствии продала права на издание в Германии CDV. Знакомые все лица, не правда ли?

Что касается самой торговой марки «Аллоды», то условия нашего договора с «Букой» таковы, что ее использование экономически оправдано, только если мы будем делать совместный проект. Этот урок пошел нам на пользу. В результате «Аллоды 3» превратились в «Проклятые земли» и мы научились самостоятельно раскручивать торговые марки.

СИ: С чем вы подошли к созданию «Аллодов 2»?

СО: С пониманием, что нужно уделять больше внимания бизнесу... И еще с кучей долгов. Компания была на грани развала. Фактически, я бегал и занимал деньги под свое честное слово, под личную ответственность. Ибо активов компании не было, так как вся компания существовала до тех пор, пока в ней были хоть какие-то деньги. Нет денег — нет компании. На тот момент мы еще не успели продать «Аллодов 2» и денег не получали, но предварительная договоренность с Monolith уже была. Издателем на российском рынке выступила фирма «1С». И на тех, и на других мы вышли напрямую, минуя «Буку», так как уже имели положительный опыт взаимоотношений.

Собственно, мы одновременно начали «Проклятые Земли» и «Аллоды 2», которые изначально задумывались как дополнение, как небольшой проект... Но потом мы все-таки решили двинуть «Аллоды 2» в сторону онлайн, создав мощную многопользовательскую часть. Это не был фундаментальный прорыв, но часть первоначальных задумок (от глобальной онлайн-ролевой игры) мы реализовали. Появились серверы, кланы...

СИ: А как вы пережили приснопамятный кризис 98-го?

СО: Летом 1998 года, незадолго до кризиса, мы умудрились-таки подписать контракт с Monolith на «Аллоды 2». И поскольку финансирование шло с Запада, первое время мы даже не замечали кризиса, так как ситуация в России для нас ничего не определяла. Но вот через полгода кризис аукнулся, так как мы не учли макроэкономическую ситуацию и смотрели на него расслабленно. Мы думали — на завтра деньги есть, значит, работаем. А деньги, между тем, заканчивались, так как брать их было неоткуда — российские инвесторы, потерявшие целые состояния после кризиса, не горели желанием финансировать такие дорогостоящие и рискованные проекты. Игры не воспринимались как бизнес, это было нечто развлекательное. В итоге весна-осень 1999 года стали для нас вторым этапом, когда мы чуть не развалились — от нас даже ушло несколько человек. Мы платили ползарплаты, и даже это делали нерегулярно. Именно в этот момент нам очень помогла фирма «1С», и мы до сих пор ей очень за это благодарны.

СИ: А откуда вы набирали людей — художников, программистов, аниматоров?

СО: С улицы. По объявлениям. Для вторых «Аллодов» было несколько проще, так как мы в свое время объявляли конкурс карт и нашли трех ребят-победителей, которых привлекали для создания карт на коммерческой основе. Наша кадровая политика — мы брали и берем в основном выпускников, поскольку людей с опытом все равно не найдешь, а учить проще ребят, только что сошедших со студенческой скамьи, не жали взрослых мужиков. Кстати, мы сейчас обсуждаем с ВМК МГУ возможность подготовки игровых специалистов-разработчиков. В мире масса подобных учебных заведений.

СИ: Каковы продажи «Аллодов 2»?

СО: Чуть больше 3 тыс. коробок по \$30 — низкий уровень продаж объяснялся посткризисными эффектами. Джемальной модели, ориентированной на массовый рынок, на тот момент практически не было.

СИ: Негусто. А что дальше?

СО: Дальше нам пришлось запустить еще один проект — «Демигурги», так как мы поняли — обратного пути нет: либо мы развиваемся, либо умираем. Мы влезли в огромные долги — порядка полумиллиона долларов. Но в начале 2000 года все начало налаживаться — мы восприняли духом, подписав контракты на «Проклятые Земли» и «Демигургов» с FishTank. В конце года вышли «Проклятые земли», которые продались в России тиражом, превзошедшим наши ожидания (существенно

больше 100 тыс., причем игра была двухдисковой — прим. ред.).

СИ: Как вы боретесь с пиратством? Ведь кому как не вам должно быть больно наблюдать за контрафактным суррогатом вашего огромного труда, вложением колоссальной энергии, гигантских умственных сил?

СО: Я считаю, что борьба с пиратством находится на том же уровне, где и склады, где и продажа твердых копий, где и дистрибуторская сеть. Мы занимаемся только интеллектуальной деятельностью, разработкой и маркетингом. А все остальное доверили нашим партнерам-издателям. Если мы и задумываемся над борьбой, то лишь в нематериальной сфере — например, докатились до использования защиты от копирования. Это спорное решение, которое мне не очень по душе, поскольку находится на грани нашей идеологии. Но, тем не менее, определенный удар по пиратству мы нанесли — по нашим оценкам, продажи «Демигургов» выросли примерно на 30% только благодаря защите. Однако у небольшого процента пользователей возникли проблемы, что не есть хорошо. Но ответственность за это лежит только на пиратах!

СИ: Как вы работаете с западными издателями?

СО: Мы удачно продали первых «Аллодов», пусть и от лица другой компании, поэтому решили и дальше продолжать практику прямых продаж своих разработок на Запад без посредников. Правда, здесь мы скорее исключение, потому как большинство российских издателей стараются получить от разработчика права на весь мир, справедливо считая, что они продадут лучше. Но мы это делали, когда продавать еще не умел никто, и я уверен, что до сих пор делаем это лучше всех. Причем для нас это стратегически важно, поскольку узлы, критичные для бизнеса, нельзя отдавать «на сторону». Работа с зарубежными издателями — именно такой узел. Поясню. Для высокотехнологичных компаний, к коим, несомненно, относимся и мы, маркетинг является ключевой частью бизнеса. Нам нужно продать игру трем аудиториям: издателям, журналистам и пользователям. Соответственно, любая игра должна удовлетворять критериям продаваемости каждой из этих аудиторий. Издатель здесь является важнейшим звеном, поэтому нам нужно учитывать мнение не только пользователей, но и издателей. Если мы доверяем кому-то общаться с издателем, мы передаем ему и маркетинговые инструменты, значит, теряем ощущение рынка и хуже понимаем, куда нам двигаться.

СИ: Что для тебя есть российский рынок?

СО: Он самый важный с эмоциональной

точки зрения, но не с коммерческой. Сейчас он приносит даже больше, чем я ожидал года два назад, но все равно недостаточно для финансирования серьезной разработки. Мы работаем по всему миру, для всего мира, и российский рынок — лишь один из рынков. Но самый близкий и родной.

СИ: Насколько нам известно, вы работаете над секретным проектом для PlayStation 2. Почему вы решили сделать такой демарш?

СО: Почему демарш? Скорее марш-бросок! Во всем мире приставки являются самым массовым рынком. Это же бытовой прибор, и игры для него делают такими, чтобы полностью расслабиться. Нет, они не примитивны — просто это чистой воды развлечение, удовольствие. По позе человека можно сказать играет ли он в PC-игру — судорожно сжимая мышку, напряженно смотрит в экран — или же в видеоигру — полностью расслабившись, вольготно откинулся в кресле. Мне потребовалось более полутора лет, чтобы приобрести позитивное отношение к консольным играм — для этого я беседовал с игроками, изучал рынок, встречался с издателями... Результатом стал наш проект для PS2, на котором мы тренируемся, учимся, набираемся опыта. Делать консольные игры — это честь для любого разработчика! Да, «Нивал» умеет делать игры для PC. Но теперь мы хотим так же уверенно чувствовать себя и на консольной территории — одной ногой на PC, другой на консолях, так гораздо устойчивей.

СИ: Что на данный момент представляет собой компания «Нивал»?

СО: В штате более 100 человек, мы ведем одновременно четыре разработки, одну для PS2 и три для PC: «Демигурги 2», «Блицкриг» и «Операция Silent Storm». Помимо этого, делаем около 25 локализаций в год.

СИ: Расскажи о ваших планах на ближайший год.

СО: Расширяться мы больше не будем, поскольку в прошлом году столкнулись с проблемой неконтролируемого роста. Наша структура не была готова к увеличению штата почти вдвое (в 2001 к нам присоединилось около 50 человек). Поэтому сейчас мы отлаживаем кадровый менеджмент, подтягиваем инфраструктуру. И расширяться (по крайней мере, в таком бешеном темпе) в ближайшее время не планируем.

СИ: Ваша главная цель?

СО: Стать ведущим мировым разработчиком и делать лучшие игры. Пусть даже мы будем вести всего один проект, но он должен быть хитом номер один в мире! ■

СТРАНА
ИГР

ПЛАТИНА
ВЫБОР РЕДАКЦИИ

■ ПЛАТФОРМА: PC ■ ЖАНР: management ■ ИЗДАТЕЛЬ: Electronic Arts ■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: Soft Club ■ РАЗРАБОТЧИК: Maxis
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 4 ■ ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ: PIII 800, 128 MB RAM ■ ОНЛАЙН: <http://www.simcity.com>

SIMCITY

ИДЕАЛЬНАЯ НЕДВИЖИМОСТЬ

Пожарные продолжали бастовать. Советник по образованию напомнил, что обе школы в моем городе перегружены. Столбики с параметрами показывали, что трафик в моем городе превысил все нормы и грозил обозвать меня в ежегодном выпуске Toricksville Times Мистером Пробка. Я поднял пожарным зарплату, построил колледж и увеличил количество развязок. Через пять минут из соседнего озера вышел тайфун и разрушил половину города. Я громко выругался и выключил SimCity 4.

СВЯТОСЛАВ ТОРИК
TORICK@GAMELAND.RU

Эх, дорогие товарищи, знали бы вы, как я скучаю по старому доброму SimCity! Когда раз в год выскакивала маленькая такая табличка, на которой показывали мои расходы и приходы. Когда зоны четко делились на три типа: жилые, коммерческие и промышленные без всяких там «степеней уплотнения». Когда парков был всего один вид: ПАРКИ. Когда электростанций было две штуки. Когда, черт возьми, голова не болела за каждый бесцельно прожитый сим-день!

РЕАЛЬНОСТЬ КУСАЕТСЯ

Тринадцать лет – большой срок для эволюции хорошей идеи. Начав в условиях тогдашних персонально-компьютерных мощностей, Уилл Райт сначала развил SimCity в функциональном плане (SC2000), а затем в графическом (SC3000). Четвертый шаг был сделан в обоих

► Быстрое развитие, в отличие от обычных RTS – не та стратегия, которая работает в SimCity 4.

направлениях. По-моему, перечислить ВСЕ нововведения по сравнению с SC3000 просто сложно. Я могу лишь попытаться осветить наиболее интересные и значимые моменты. Начну, пожалуй, с терраформинга.

Вы играли в Black & White? И вам понравилось то, что там можно творить в редакторе миссий и как клево все там выглядит? Отлично, зна-

чит в SimCity 4 вам тоже понравится возводить горы, проводить ущелья, сажать деревья, заводить животных в определенной местности. Во-первых, потому что это удобно. Во-вторых, потому что это красиво. Если у вас есть дома страшное чудо, более известное как «ребенок лет восьми-одиннадцати», то одним из лучших вариантов направления деструктивного и конструктивного



ДЕТСКИЙ ВАРИАНТ



Наиболее близкий аналог SimCity – игра от тех же Maxis под названием SimTown (1995 год). Правда, симулятором в полном смысле слова она не является. Это скорее SimCity для детей. В ней вы также можете обустраивать город так, как вам захочется, но все это не требует расчета бюджета и размышлений на тему «не пора ли строить еще одну водонапорную башню?». Да и рекомендована игра детям до двенадцати лет.



▲ Справа – это не река, как вы могли подумать. Это никому не нужный коммерческий район.

начала одного чуда будет подсовывание ему режима терраформинга. Пара объяснений, пара кликов – и вперед, пусть развлекается. Впрочем, терраформинг – это лишь подготовка к основным тяготам бытия.

Итак, у вас на руках \$100 000 и вам есть, куда их деть. Начиная со смешных забот о том, как правильно построить дорогу, вы щедрой рукой раскидываете площадки на застройку территории жилыми, коммерческими и промышленными зонами, согласно киваете головой на предложение построить полицейский участок, школу, пожарное отделение. Вы не забываете – ни-ни! –

Начиная со смешных забот о том, как правильно построить дорогу, вы щедрой рукой раскидываете площадки на застройку территории жилыми, коммерческими и промышленными зонами, согласно киваете головой на предложение построить полицейский участок, школу, пожарное отделение.



ПУТЬ МЭРЛИТО



Всего для PC вышло четыре оригинальных части SimCity, а также несколько переизданий.

■ **SimCity.** Самая первая часть. 1989 год, вышла на PC и Mac, позже была издана на Commodore 64, Amiga, Super Nintendo и Nintendo 64.

■ **SimCity 2000.** Вторая, весьма продвинутая по сравнению с первой частью. Обладала множеством интересных нововведений. 1995 год, PC, Mac, затем Super Nintendo, Nintendo 64, Sega Saturn и PS One.

■ **SimCity 3000.** Третья часть, предпоследняя из вышедших, впервые показала Sim-город в полном 3D. Вышла в 1999 году на PC и Mac.

Остальные игры – это переиздание SimCity 2000: Network Edition с поддержкой сети (только на PC), японская версия SimCity Jr (Super Nintendo) и SimCity 3000: Unlimited (PC) – оригинал с кучей дополнений в виде зданий и городов. А также многочисленные версии для карманных компьютеров.



▲ Эх, что ни говори, а электростанции во всех частях SimCity были красивейшими из строений!

построить электростанцию, накидать в случайном порядке по застраиваемой карте водных башенок, провести побольше труб – ура, даешь все для народа! Устроим праздник! Построим монумент в честь нашего главы! Качать мэра!

А потом у вас кончаются деньги.

...И ЛУЖКИ СВОИ НА МЕНЯ ЗАПИШЕШЬ

Честно говоря, я никогда не работал в городской администрации и не могу даже попытаться сравнить модель SC 4 с реальными проблемами и обстоятельствами. Но как минимум одно здесь уже предельно ясно: игра не для средних умов. Не для тех, кто предпочитает хорошую красивую стрельбу хитро просчитанной стратегии, не для тех, кто предпочитает водить ежиков и водопроводчиков по двух и трехмерным поверхностям. SimCity – так было, так есть и так будет – это экономический симулятор-стратегия для тех, кто считает, что он может. Может стать мэром сначала маленькой деревушки с «семейными» домиками, затем небольшого села со своей индустрией, затем города с хорошо развитой экономикой, а затем уже огромного мегаполиса с футуристическими зданиями и всем, что там останется.

Проблема денег в молодом городе – самая большая проблема. Симзы приходят и уходят, а проблема бюджета остается. В июне месяце у вас был профит в тысячу долларов, а в августе баланс упал в минуса – обычное дело. Порою сидишь и просто недоумеваешь: ну куда, куда уходят эти чертоты деньги? Бюджет состоит из мелочей, которые по отдельности не решают, но вместе представляют серьезную угрозу карману города. Именно в борьбе с этими мелочами вы и проведете половину своей мэрской жизни. Обычно перед тем как баланс приравняет себя к нулю или ниже, вас предупредят о необходимости принятия мэра. Мэры всего две: понизить расходы или повысить доходы. Доходы к вам идут с налогов и ежемесячных выплат от размещающихся на вашей территории федеральных инфраструктур. Ну а откуда берутся расходы, догадаться несложно – оплата муниципальных служб. Но никакого дисбаланса быть не должно. Налоги слишком высокие – народ начинает сваливать из города. Муниципальный бюджет слишком низкий – начинаются забастовки. После суток игры в SimCity 4 начинаешь понимать нашего «парня-в-кепке».

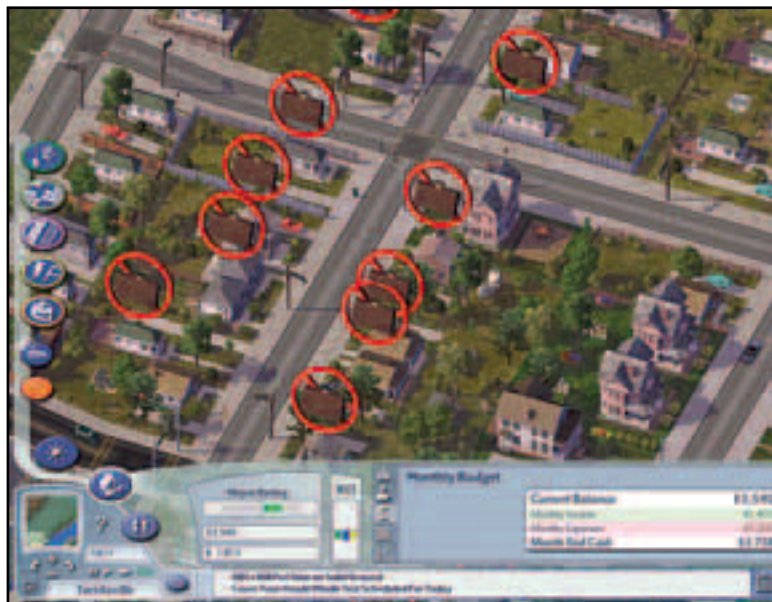




МИСТЕР СИМСИТИ



Главный мэр и создатель Сим-Города, более известный как Уилл Райт, занимается компьютерными играми и компьютерным моделированием уже более двадцати лет. Помимо создания SimCity, этот гениальный дизайнер придумал такую небезызвестную вещь, как The Sims, он же работал над предшественником Railroad Tycoon – A-Train, а также многими иными экономическими симуляторами серии Sim.



Ну а самое забавное – это функция My Sim. Это когда вы можете завести своего собственного Сима, который будет таким засланным казачком.

НЕ МЭРОМ ЕДИНЫМ

«Слава Аллаху!» – воскликнул автор, обнаружив в многочисленных иконках целый сонм разного рода помощников-специалистов, каждый из которых готов напомнить вам о том, какой вы прекрасный мэр или, наоборот, лишний раз связать на тему слишком низкого куска бюджета по конкретно его ведомству. Помощники действительно ориентируются в

проблемах и, если вы чувствуете, что все идет слишком хорошо, обязательно загляните к ним – наверняка они посоветуют что-нибудь хорошее светлое и доброе. Например, построить еще с десяток школ. Помимо помощников, безвозмездно предоставляющих свои советы, есть Государство. В случае серьезных денежных затруднений оно оказывает тут как тут со своими проектами.



«Терраформинг во всей своей красе. Лучшее средство занять непоседливых детишек.

Как вариант, разместить военную базу на вашей территории. Или завод по переработке токсичных отходов. С каждого такого предприятия вам идет небольшая денежка и недовольство жителей таким соседством. Ну в самом деле, кому понравится, что раз в полгода у вас над головой взрываются испытательные боеголовки, а за рекой стоит такой густой смог, что рыба давно вся передохла? Если бюджет вам важнее мнения жителей, то соглашайтесь. А если жители дороже и ближе к сердцу, то вообще не допускайте ситуации, при которой бюджет сваливается в долговую яму.

Опять приходится балансировать, опять приходится делать выбор. Что, голова трещит? Сами напросились. Ну а самое забавное – это функция My Sim. Это когда вы можете завести своего собственного Сима, который будет этаким засланным казачком. Если ему что не понравится – тут же докладывает вам. Если среди жителей волнения – сразу же звонок любимому мэру. То есть фактически вы влезаете в шкуру жителя города, который создаете. Впрочем, в условиях вечной заматанности особенно на Сима времени нет и все его жалобы очень хочется послать куда-нибудь в район мусорной корзины.

КЛЮЧИ ОТ ГОРОДА

Долбанный СимСити.

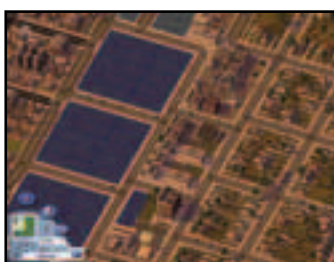
С этими долбанными советниками и долбанным симом совершенно невозможно работать.

Лишние полтысячи жителей – еще одну школу, еще одну пожарку, еще одну ментовку, еще немного промышленности, еще чего-то добавить.

А тут эти лезут – ах, здравоохранение страдает! Ах, у меня крыша прогнила! Ах, у нас бюджет в нуль уходит!

рука лихорадочно ищет кнопку Quit. Кажется, я понимаю, почему в этой части нет сценариев и отдельных городов. Если бы они были, я свихнулся бы уже на вторые сутки игры. Нет, правда, такой дикой сложности игры я не видел очень давно. Причем она нигде не регулируется. С другой стороны, «сложно» – для многих игроков в экономические симуляторы означает «интересно». Признаться, сначала я и в первом Capitalism сливал по-черному, но потом сжал зубы и нашел парочку действующих стратегий, не оказавшихся багами. В SC4 все слишком

▼ В эту зону не стоит приближать камеру. Можно запросто оглохнуть от постоянных заводских гудков.



▲ Посреди леса стоит полицейский участок и пожарная станция, причем копы вместе с пожарными дружно бастуют и требуют повысить зарплату.

У него, видите ли, крыша прогнила. А у меня она уже давно поехала! Я не знаю, какого размера мозг должен быть у среднестатистического игрока в новый СимСити. Я спокойно рулил в SC и SC2000. Кое-как выкарабкивал город в SC3000. Но, четырежды начиная город в SC4, используя каждый раз различные мэры - от медленного развития и построения муниципалок под нужды конкретного момента до вбухивания кучи денег в развитие инфраструктуры с дальним прицелом - каждый раз все заканчивалось одним и тем же: рейтинг мэра упал, все параметры красными стрелочками летят влево, денег - минус три с чем-то тысячи,

хитро, с наскоку не берется. Зато – поиск и выбор. Чудовищно сложно. Чудовищно интересно.

ОСМОТР ГОРОДА

Тут я должен был написать про графику, интерфейс и все остальное, что к геймплею имеет наименьшее отношение. И, знаете, напишу. Немного. Красиво, не без этого. Пытаясь в SC3000 завоевать близость пользователей хороших систем, Maxis попыталась внедрить в Город настоящее 3D. Тогда это не удалось. Игра тормозила, не очень любила некоторые конфигурации и почему-то шла быстрее в software-режиме. В этот раз все получилось. Полное трехмерье,

ничего лишнего, и даже если у вас не GeForce 3, то все будет идти при нормальных человеческих кадрах в секунду. Разнообразный дизайн зданий (не забывайте про стадии постройки) можно рассматривать часами. Вот это – домик с бассейном из тех, что размещают у себя вечеринки из молодежных фильмов, а вот это – небоскребище из небоскребов, этажей под сто двадцать. В этом здании легко узнается завод, неувовимо похожий на Tiberium Refinery из C&C, а этот магазинчик – отлично напоминает о нашем родном «Рамсторе». Интерфейс явно списан с The Sims. Все эти столбики с параметрами, менюшки, рюшечки, оформление – все отсюда. Функции разбросаны по своим меню и подменю, что недовольства совершенно не вызывает. Первые полчаса, конечно, пытаешься запомнить, что где лежит, но потом привыкаешь так, что умудряешься расставить на карте пять электростанций разного типа буквально вслепую. Отдельно и особо хочется отметить саундтрек. Самые разные жанры. Лег-

кий городской джаз – и сразу переход на умц-умц-музыку. Есть даже целая отдельная песенка, исполняемая прекрасным женским вокалом. Радует грамотный подход к делу. Пусть же он порадует и вас – ищите на диске избранные треки из SimCity 4!

ПРИМЭРКА ДЛЯ КАЖДОГО

Игра на самом деле идеальна. Не смотрите, что я там на сложности или еще на чего-то ругался. Никто ведь не говорил, что будет легко. Будь я чуток терпеливее, я бы, поди, и сложности не заметил. Если предположить, что я собираюсь на необитаемый остров с единственной электростанцией за \$10 000 и ежемесячным обслуживанием в \$450, и мне разрешено взять с собой компьютер и по две игры каждого жанра, из экономических стратегий я взял бы себе любимый Transport Tycoon Deluxe и SimCity 4 – этот крепкий орешек заслуживает того, чтобы его раскололи на досуге. Правда, для этого нужно очень много досуга. ■

РЕЗЮМЕ

■ ПЛЮСЫ

Геймплей в лучших игровых традициях плюс куча новых фишек. Движок, не знающий тормозов и плавная красивая графика.

СТРАНА ИГР

■ МИНУСЫ

Сложно. Сложно. Сложно. Мозги неоперившегося геймера взлетят на воздух через час игры, средне-уровневого игрока – через день.

Отличная игра. Самый, на мой взгляд, достойный сиквел SimCity, в который обязан поиграть каждый любитель экономических симуляторов. И это не просто мое мнение. Лучший сиквел зимы.

9,5

Tom Clancy's GHOST RECON™ ISLAND THUNDER



Минимальные системные требования:
Операционная система Microsoft® Windows®
95/98/ME/2000/XP, Процессор Pentium® II 450 МГц,
128 МБ оперативной памяти, Видеокарта с 16 МБ
памяти, совместимая с Direct™ X® 8.0, Звуковая карта,
совместимая с Direct™ X® 8.0, 4-скоростное устройство для
чтения компакт-дисков, 1 Гб свободного места на жестком диске,
Сетевое или Интернет-соединение 28.8 Кбит/с

По вопросам оптовых продаж и сотрудничества обращаться по телефону:
(095) 745-01-14, e-mail: sales@media2000.ru. Заказ дисков по телефону:
(095) 745-01-14, e-mail: zakaz-cd@media2000.ru. Доставка по Москве -
бесплатно!!! Поддержка зарегистрированных пользователей по
телефону: (095) 777-38-52, e-mail: support@media2000.ru

© 2001 Ubi Soft Entertainment, Ubi Soft and the Ubi Soft Entertainment logo are registered trademarks of Ubi Soft Entertainment. All rights reserved. © Red Storm Entertainment, Inc. Red Storm and Red Storm Entertainment are trademarks of Red Storm Entertainment, Inc. Red Storm Entertainment, Inc. is a Ubi Soft Entertainment company. All Rights Reserved. Tom Clancy's Ghost Recon is a trademark of Rubicon, Inc. under license to Ubi Soft Entertainment. Desert Siege is a trademark of Red Storm Entertainment. Island Thunder is a trademark of Red Storm Entertainment. ©2002 CamelBak®.

Локализация выполнена компанией "Медиа-Сервис-2000", Лицензия Эл № 77-6227. Права на издание на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат компании "Медиа-Сервис-2000". Права на распространение на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат компании "Медиа-Сервис-2000".





СТРАНА. UA

Среда, 11 декабря, ранее утро. Трое молодых людей, находящиеся в разных концах города Москвы, получают одинаковые SMS-сообщения: «Явиться в редакцию «СИ», с собой иметь комплект дополнительного белья, зубную щетку и паспорт». Трое, а уже пора их представить: неизвестные Перестукин, Щербаков и Кутырев, не удивились, встретившись друг с другом на крыльце. Секретарша, бросив взгляд на вошедших (Щербаков, как обычно, опоздал минут на 15), улынувшись, выдала три именных жд билета Москва-Киев. И прилагающуюся записку за подписью от Самого: «Узнать, ведутся ли на Украине разработки чудовищной мощности, начиненные монструозным геймплеем?! Кипящие идеи-ми? Способны ли они остановить

советскую власть на пять минут? Нужно знать все!!! Зачем мы посылаем наших людей по лондонам, если почти что под боком горы сворачиваются? А вот дуйте на землю предков! Молодые разработчики дадут вам перцу (как в воду глядел, без перцовки не обошлось – прим. ВВП), вдохнут оптимизма и силы. Съездите, проветритесь». Перестукин: «Сегодня же «Локомотив» играет!» Кутырев: «Я сегодня на гитаре должен в клубе играть!» Щербаков: «А я вообще так не играю!» Но ноги сами уже несли их в сторону Киевского. Впереди ждала чужая столица, Донецк, Белгородские пограничники (Хитмана им на голову), «небольшие» языковые различия, хорошие люди, откровение: Дибилатко – это не Чебурашка по-украински. А... и, конечно, игры.





АЛЕКСАНДР ЩЕРБАКОВ
SHERB@GAMELAND.RU

XENUS

Измученная ночными побудками таможенников и кошмарными снами про жестоких зверей-крылей делегация (game)land с надеждой глядела в окно, подъезжая к Матери Городов Русских. Глаза зацепились за афишу знатного блокбастера «Червоний Дракон» и уже через несколько минут мы шагнули в морозное киевское утро. Где нас уже поджидал Александр «Че Гевара» Хруцкий, готовый рассказать почти все о Xenus. Авторитетно заявляем, этому проекту уготована завидная судьба.

■ ПЛАТФОРМА: PC ■ ЖАНР: 3D-action/RPG ■ ИЗДАТЕЛЬ: Руссобит-М ■ РАЗРАБОТЧИК: Deep Shadows ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 20 ■ ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ: PIII 1 GHz, 256 MB RAM, 3D-ускоритель (GeForce 2) ■ ОНЛАЙН: <http://www.deep-shadows.com> ■ ДАТА ВЫХОДА: III квартал 2003

Скажу сразу, автор этих строк в свое время больше года прожил в Киеве и ему страсть как хотелось совершить небольшую ностальгическую пробежку по «культовым местам». К которым в первую очередь относилась школа #57 и близлежащий ЦУМ, куда во время переменок приходилось бегать, дабы поиграть в Street Fighter II. Так что небольшая прогулка меня вполне вдохновила, и в офис Deep Shadows я прибыл в весьма благожелательном настроении.

Впрочем, еще по пути Александр Хруцкий (сценарист Xenus) в общих чертах обрисовал, что же представляет собой этот таинственный проект, по поводу названия которого нам никто так и не захотел давать комментарии. Секрет, и все тут. У нас, впрочем, сразу появилось несколько версий. Главная – во всем замешаны инопланетяне с планеты Xenus, стремящиеся поработить Землю. А то, что действие игры происходит в Колумбии, мало соотносится с планетарной экспансией зеленых человечков, мы во внимание не принимаем. Ну а если к делу подходить более серьезно (хотя куда уж серьезнее), то догадки следующие. Или название связано с неким «чужеродным организмом», которым можно признать заброшенного в страну Кокаинию главного героя, или же Deep Shadows – последователи сайентологии со всеми вытекающими. Но не в названии дело. На подходах

к офису разработчиков мы уже в общих чертах могли представить, что нас ждет. Xenus создается на движке Vital Engine 2 (на первом Vital Engine делали Venom), но на своего предшественника похож не очень-то и сильно. Главное – жанрово. Xenus – это RPG в 3D-action шкуре и с соответствующими случаю геймплевыми моментами. Скриншоты не должны вводить вас в заблуждение. Хотя все и построено на экшне, выполнении разного рода заданий и общих FPS/TPS-ощущениях, но это вполне вписывается в ролевою концепцию мира. Есть большая карта (25 км на 25 км, господа), поделенная на квадранты. По ней вам и

► Полеты на вертолете в Xenus заслуживают реализации в виде отдельной игры.



предстоит перемещаться. Большая свобода действий, но отнюдь не всепоглощающая. Что даже к лучшему. Всегда есть выбор, необязательные «квесты» и тому подобные вещи. Но просто так побегать, куда глаза глядят, в надежде всем поостреливать головы не получится. Нужно попасть в какую-то конкретную хорошо охраняемую локацию? Подумай, как туда проникнуть и не получить пулю в лоб. Придется вертеться, соображать, с кем налаживать отношения. К кому подойти, с кем поговорить. И как себя вести в дальнейшем.



ДЫМ ОТЕЧЕСТВА

Тут ведь вот еще какой момент. Сюжетный бэкграунд Xenus весьма своеобразен. Действие происходит на территории Колумбии. А Колумбия – это не только знаменитый футболист с невероятной прической. Это еще и крупнейший производитель кокаина. С очень непростой политической ситуацией и непрекращающейся грызней, которой заняты наркобароны, революционеры и государство. О чем нам подробно и рассказывал Александр, по долгу службы серьезно озабоченный вопросами достоверности построения



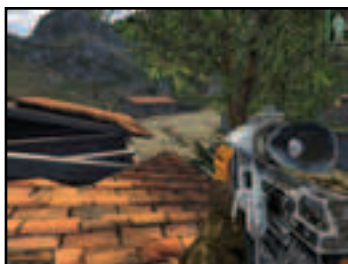
игрового мира. Тут вам и переписка с колумбийцами, и видеокассеты с материалами по этой уникальной в своем роде стране и еще куча всякой работы.

При таком подходе и с такой игровой концепцией далеко на задний план отходит банальность сюжетной завязки. Тем более что развиваться-то сюжет будет и сюрпризов нам наверняка подкинет. Начинается же все с того, что главный герой при-

ГОВОРИТ ВИКТОР ПЕРЕСТУКИН

Кокаиновые плантации в качестве бэкграунда, колумбийские мачо в качестве врагов, разработчики

Venom как гаранты что все будет в порядке. Площадь в 25х25 километров, кусок латиноамериканского зноя законсервированный в офисе киевских девелоперов. За окном минус 15, а у них тропики, а у них горячие буритос, а у них колумбийские герильерос... Вы правильно поняли, мне понравилось.



«Украинское мороженое! Новый вкус сала з пэрцем! Налетай! Поедай! Не хворай!

езжает в Колумбию на поиски пропавшей сестры. Звучит, конечно, банально. Но реально выглядит все много пристойнее. И предоставляет серьезные возможности по подчинению игрового процесса конечной цели. Вас выбрасывают фактически в другом мире. Где сделать вы ничего не можете. Кроме как заняться сбором информации и работой на местных воротил. То есть оружие в руки – и вперед. В Колумбии с Калашниковыми наперевес не ходят только грудные дети.

БЕЛЫЕ ШЛЯПЫ

Самое важное в сюжетной составляющей – взаимодействие с различными внутриколумбийскими группировками. Когда постоянно приходится подражаться на выполнение заданий, чтобы заработать опыт, благосклонность определенных людей и все в таком роде, обязательно произойдет и столкновение интересов. Xenus построен



▲ Обратите внимание, что доблестный мучачо, с которым мы в данный момент беседуем, носит желто-синюю шляпу.

таким образом, что игроку придется выступать на стороне сначала одной враждующей фракции, а потом на стороне другой. А это чревато последствиями. Нужно лавировать, «держаться баланс» и вообще всячески изощряться, чтобы в один далеко прекрасный момент вас не послали ко всем чертям и не пустили пулю в лоб. Но даже безнадежно испорченные отношения можно выправить. Скажем, выполняя «заказы» через посредников. Насколько разнообразны будут задания, которые вы возьметесь выполнять, мы вам пока сказать не можем.

Игра выходит достаточно нескоро. На бумаге – стандартный джентльменский набор доступных миссий. Найдется место и истреблению конкретных людей и военизированных групп, и охране объектов, и эскортированию. Заскучать не получится, но и повода для совсем уж бурных восторгов, на первый взгляд, тоже нет.

Но есть тут один любопытный фактор, который мы успели посмотреть и своими глазами. Территории в Xenus большие. Пешком ходить устанешь. Значит, не обходится дело без средств передвижения. На них и просто перемещаешься по игровому миру, и, само собой, задания выполняешь. Это ведь RPG, и задание – это четко выданное распоряжение. Куда сходить, кого пристрелить. Так что подспорье в виде злобешего хаммеробразного авто и вертолетов (а именно эти виды техники нам и показывали) приходится как нельзя кстати. Физическая модель упомянутой техники – отдельный вопрос. Deep Shadows мыслит в правильном направлении. Реалистичность в данном случае никому не нужна. Нужна функциональность. Кому понравится, если в GTA начнут действовать правила симуляторов? Вот и в Xenus управление автомобилем и тем паче вертолетом окажется вполне аркадным. И более того, максимально

DEEP SHADOWS

Если вы вдруг подумали, что Deep Shadows – талантливые новички игростроя, то вы ошибаетесь. Основатели компании – Сергей Забарянский и Роман Лут – авторы движка Vital Engine, на основе которого был выстроен Venom (на Западе известный как Codename Outbreak). Покинув GSC Game World, уже в составе своей команды они запустили проект Xenus, базирующийся на Vital Engine 2.

user friendly – например, перевернуться на машине ну очень сложно. Заметьте, что средства передвижения вполне реально приобрести в личное пользование. Если же на определенном этапе у вас денег на подобные вещи не хватает – всегда есть «частники», готовые за не в пример меньшие суммы добросить вас в пункт назначения.

УБЕЙ МЕНЯ НЕЖНО

Непосредственно боевая часть уже сейчас представлена весьма солидно. Господа Перестукин и Кутырев засели за одну из демо-миссий и

ВЗВОД

18°N
16°N
14°N
12°N
PLATOON™



По вопросам оптовых продаж и сотрудничества обращаться по телефону: (095) 745-01-14, e-mail: sales@media2000.ru. Заказ дисков по телефону: (095) 745-01-14, e-mail: zakaz-cd@media2000.ru. Доставка по Москве - бесплатно!!! Поддержка зарегистрированных пользователей по телефону: (095) 777-38-52, e-mail: support@media2000.ru.

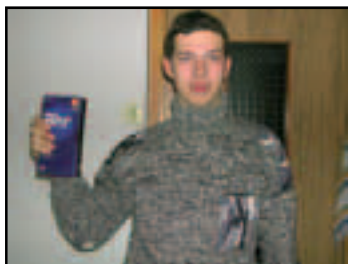


Локализация выполнена компанией "Медиа-Сервис-2000", Лицензия № 77-6227. Права на издание на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат компании "Новый Диск". Права на распространение на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат компании "Медиа-Сервис-2000". © 2002 Monte Cristo Multimedia. Название и логотип Monte Cristo являются зарегистрированными товарными знаками Monte Cristo Multimedia. PLATOON (реальные аудиовизуальные компоненты) © 2002 Orion Pictures Corporation. PLATOON TM & © 1986 Orion Pictures Corporation. Все права защищены. Все остальные товарные знаки являются собственностью соответствующих владельцев. Разработчик Digital Reality.

ГОВОРИТ КИРИЛЛ КУТЫРЕВ

Xenus – явный и вполне достойный конкурент S.T.A.L.K.E.R.. Стандартная, практически каноничная предыстория с заложниками и семейными узами – разве что пришельцев нет. Ко всему этому достойная первоклассная реализация.

Чего стоит одна земля – просто бесплодно. Геймплей на стадии формирования. Но увлекает – целый час, с пеной у рта, на спор проходили бета-уровень. На всякий случай – я выиграл.



▲ Александр Хруцкий и раритетная кассета с видеоматериалами о жизни колумбийских партизан.

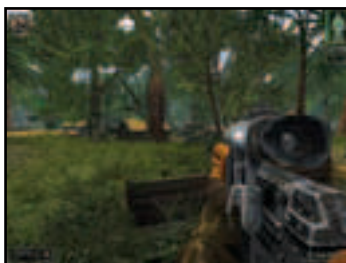
соребновались, кто вынесет больше противников на охраняемой базе. По очереди бегали где-то с час. Пока всех не вынесли, не разузнали, с какой стороны лучше нападать и как действовать, чтобы превосходящие вражеские силы не выпали нашим героям по первое число. AI даже на нынешней стадии разработки ведет себя адекватно и глупостей не совершает. Привлекательно смотрится система повреждений – посмотрите на скриншоты с разными областями поражения тела нашего героя. Это, конечно, не ново. Но зато эффективно. Что интересно, разные виды ранений



▲ Эти люди делают Xenus. Читатели-киевляне! Встретите их на улице, обязательно поздоровайтесь.

по-разному влияют на нас. Подбиты ноги – особенно не побегаешь. Да еще и прицел сбивается – хромота как-никак не самый благоприятный фактор. А про аптечки можете забыть. Серьезные увечья ими

не вылечишь. Все сурово, как в жизни. Лечиться нужно в госпитале. И за деньги. А до госпиталя неплохо бы еще и доползти. Иногда чуть ли не в буквальном смысле этого слова.



◀ В Колумбии разруха почище той, что царит в отдельных селениях Российской Федерации.

ЗЕМЛЯ ПОД НОГАМИ

Вы не поверите, но притом, что список достоинств Xenus велик, на вопрос «Ну как игра?» я почему-то всегда начинаю отвечать с рассказа о текстурах земли. Это, конечно, глупо (потому статью я начал совсем с другого), но факт остается фактом. Если в Xenus посмотреть себе под ноги, то сразу начнутся странные ассоциации с Halo. Те, кто играл в лучший FPS 2001 года (и плевать, что пока что он вышел только на Xbox), думаю, поймут, что это весьма неслабый комплимент.

Ну а окинув Xenus целиком, можно сказать следующее. Баланс между задумками и реализацией пока что выдерживается очень и очень хороший. Игра пробудет в разработке более полугода, а за это время реально успеть еще сделать очень многое. И я вам говорю, перспективы у Xenus очень хорошие. Его нельзя назвать «очередным FPS/TPS» так же как и «очередной full 3D RPG». И даже это уже о чем-то, да говорит. ■



СМЕРТЕЛЬНЫЕ ГРЕЗЫ

Отмахав уже положенные 900 км от Киева до Донецка из «Глубокой тени», мы попадем в «Смертельные грезы». Здесь тоже дебют и первая встреча с журналистами.

■ ПЛАТФОРМА: PC ■ ЖАНР: RPG ■ ИЗДАТЕЛЬ: Руссобит-М ■ РАЗРАБОТЧИК: Boolat ■ ПИ 400, 128 MB RAM, 3D-ускоритель (16 MB) ■ ОНЛАЙН: <http://www.lethal-dreams.com/> ■ ДАТА ВЫХОДА: весна 2003 года



ВИКТОР ПЕРЕСТУКИН
PERESTUKIN@GAMELAND.RU

Не меньше проекта нас интересует сам город. Первый раз все-таки, когда еще? Молодой промышленный полуторамиллионный красавец, не отягощенный грузом истории. Славен футбольной командой «Шахтер» (так как сыграл «Локомотив»?) и промышленностью, которой здесь 22% от всей украинской. Из памятников наблюдали: обязательного Ленина и некоего бронзового Артема (не спрашивайте, не знаю) с нелепым скульпторским то ли приколом, то ли изъясном... Будете в Донецке, посетите местную достопримечательность. До Азовского моря четыре часа на авто, пиво по три гривны или 18 руб. (1 гривна – 6 руб. Не дайте себя обмануть!), внимание – в городе есть очень приятные заведе-

ния (спасибо за экскурсию, Сона!). Летом come back обязательно! В офисе «Булата» предреализная суета. С зарисовок на салфетках, с мыслей вслух, разговоров на кухне игра «Смертельные грезы» постепенно обретала форму. Я, как и мои предшественники (не журналисты), сразу для себя определяю визуальную схожесть «СГ» с «Проклятыми землями». И от этого у нас, бедняк, культурный шок усиливается вдвойне. Быстренько выстроенная по скриншотам схема игры, столкнувшись с действительностью, лопается оглушительным чпоком. «СГ» – это не «Земли». Ни разу. Сами создатели сравнивают «СГ» с Sacrifice. Не потому что для них это эталон или мерило игростроения. Просто кто-то сказал, что похоже. Не подсказали бы – сам бы не догадался. У меня прямых аналогий не возникает.



▲ Гарная команда разработчиков «Смертельных грез». На столе – обязательное национальное блюдо, борщ.

ГОВОРIT КИРИЛЛ КУТЫРЕВ

Верите или нет, я «Смертельные Грезы» куплю точно. Хорошо сбалансированная нестандартная стратегия с элементами RPG. Несмотря на то, что ролевая сторона обыграна достаточно скромно, бои восполняют все погрешности. На редкость качественная реализация 3D-графики, что не характерно для этого жанра. В итоге: игра, за которой можно просидеть много дней, пройти до конца, а через месяц – повторить все действие с самого начала.



ки загадочный предмет других миров и вся компания с прилагающимися шумовыми и световыми эффектами выбрасывается в другое измерение. Разбросанные островки и бушующий Хаос вокруг...

Все это в более художественном стиле излагается во вступительном ролике. А теперь главная интрига! Злая воля раскидывает магов по разные стороны этого сумасшедшего раскошенного мира. Каждый из них не подзревает о судьбе остальных, и начинает изучать неизвестную территорию. Сначала в поисках выхода, товарищей и учителя, а затем из-за экспансивных намерений. Ведь мир поддается! Все большая территория подчиняется завоевателю. И вот уже мысли о господстве над этим ослабленным и рассыпанным миром начи-

◀ Таким вот образом происходит блокировка респауна.



▲ Враждебность аборигенов зависит от принадлежности домена – если вы здесь чужой – покусают.

Охарактеризовать «СГ» можно как RPG/strategy. Скорее, больше стратегия, чем RPG. Михаил, сценарист данной игрушки (укр.): «В «СГ» не будет ролевых шаблонов, общепринятых для жанра». Не будет ни NPC в классическом понимании, ни городов с тавернами-магазинами. Булатовцы рассматривают само понятие «ролевой» как отыгрыш роли, а не прокачку характеристик. Я всегда говорил, что «Мafia» - самая что ни на есть ролевая игра. «Фаерболов вы не увидите!» - категорично заявляет Михаил. А что

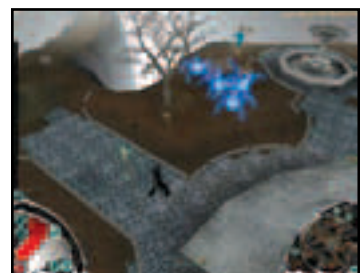
▲ Задача появившегося на чужой земле мага – победить хозяина.

же мы увидим? Начиная с нетривиального главного меню – другой взгляд на жанр. Жанры. О завязке. Обычно подается игроку легкой закуской в виде красочного интро, дабы распалить его аппетит до предела. Я же попробую сделать это на словах. Перед нами типичный фэнтезийный мир с нездешней географией. Шестеро молодых магов «из рода альвернов» (вполне себе человеки) поступили на учебу к Мастеру Всех Путей некоему Винтриксу. Каждый из учеников, позвольте, я их представлю: Зерин, Миртис, Круан, Сиримбел, Веритон и прекрасная Инанна, выбрал свою школу (о них более подробно в обзоре). Небольшая ремарка: «У нас абсолютно некорректная игра! Из шести героев всего лишь одна женщина и ни одного негра!» – гордо поднимают голову разработчики. Так о чем это я... Ага. Необстрелянным гаррипоттерам, жизнь устраивает экзамен на зрелость. Незадолго до трагедии к сенсею попадает таинственный артефакт. Пытливый ум старого мага не мог оставить в покое волшебную вещицу и все заканчивается как и положено – учитель исчезает во вспышке загадочного света. Ученикам очевидно, что артефакт здесь очень даже причем. После множества неудачных попыток Зерин, не утруждая себя объяснениями, вскрывает та-

нают посещать некрепкий разум вчерашних учеников. Обычно в этот момент происходит встреча с «претендентами» на господство – вашими, так сказать, одноклассниками. Оставшись без присмотра, студиозы, забыв об учителя, вспоминают друг друга все обиды и прегрешения. Если раньше это выражалось в словах, теперь особо не уживающиеся имеют возможность ходить друг на друга войной. Что и не преминут сделать! Вселенная затихла...

Проницательный читатель уже понял, играть предлагается за любого из магов. Управление остальными пятью возьмет на себя AI. Каждый new game (здесь это называется Imagine) - это неповторимая история о добре и зле, коварстве и благородстве. Подчинить мир себе, отправив остальных в Хаос? Спасти всех или же только близких людей, простите, альвернов? И еще не ясно - где же учитель!

Теперь о плацдарме магических войн. Мир, в который попали маги, окружен Хаосом. На стратегической





КОММАНДОС

В ТЫЛУ ВРАГА

IRONSTORM

По вопросам оптовых продаж и сотрудничества обращаться по телефону:
(095) 745-01-14, e-mail: sales@media2000.ru. Заказ дисков по телефону:
(095) 745-01-14, e-mail: zakaz-cd@media2000.ru. Доставка по Москве -
бесплатно!!! Поддержка зарегистрированных пользователей по
телефону: (095) 777-38-52, e-mail: support@media2000.ru



Локализация выполнена компанией "Медиа-Сервис-2000". Лицензия Эл № 77-6227. Права на издание на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат
компании "Новый Диск". Права на распространение на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат компании "Медиа-Сервис-2000".
© 2002 Wanadoo Edition. Разработчик 4X Studios.



▲ Враждебный колдун лишился покровительства центра домена и вынужден биться честно.

ГОВОРIT АЛЕКСАНДР ЩЕРБАКОВ

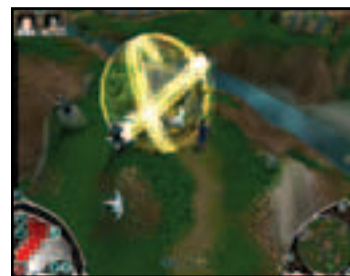
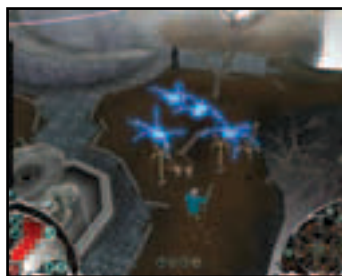
По каким-то странным причинам наша делегация полагала, что «СГ» – это все-таки RPG. Мы заблуждались. «СГ» – это практически чистая стратегия.

Причем весьма неординарная по своей задумке.

Вспомните Magic: The Gathering и попытайтесь впихнуть его в 3D-окружение. Добавьте real-time с паузой а ля Baldur's Gate.

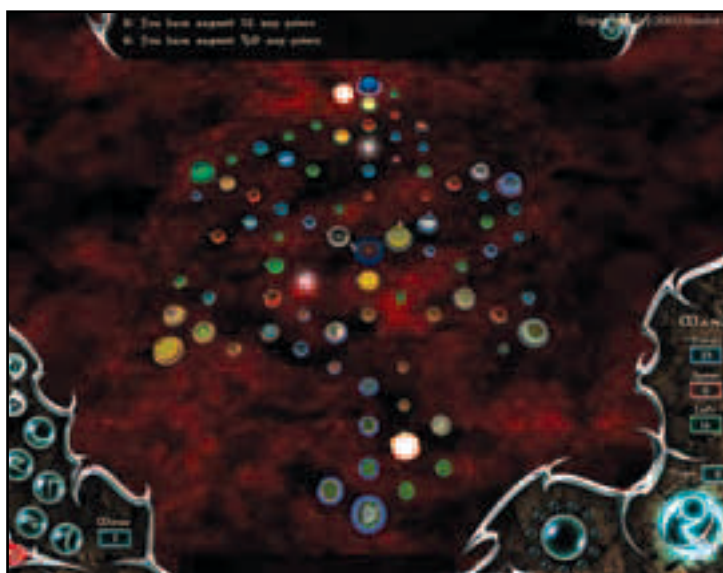
Тогда вы получите отдаленное представление о том, с чем мы имеем дело. «СГ» необычно выглядит, необычно играется и не сразу осмысливается.

И в данном случае это серьезный плюс.



карте – это не только хорошо видно, но и слышно. Больше всего это напоминает островной архипелаг. В кровавом зареве Хаоса плавает около 60 остров – доменов. Каждый из которых – небольшой мирок со своими обитателями и со своим хранителем. Прямо «Маленький принц» Экзюпери. Передвигаемся по доменам в пошаговом режиме – сражаемся на них в реал-тайме. Кликаем на соседний домен, в открывшемся окне изучаем особенности территории предстоящего сражения и отправляемся на конквест. При желании можно поговорить с Хранителем (если он разумен, конечно) и даже выторговать домен без боя, но-о-о-о это не наш метод.

Задача появившегося на чужой земле мага – победить хозяина. Обычно он располагается со свитой в так называемом «центре» – сосредоточении магической силы домена. Хозяин чувствует себя здесь вольготно: пополняются жизни, враждебные за-



▲ В кровавом зареве Хаоса плавает около 60 остров – доменов. Каждый из которых – небольшой мирок со своими обитателями.

клипания не действуют... Брать гада надо осадой и измором. На карте маячками светятся «точки респауна» – это места рождения (и возрождения) местных жителей (все жутковатые страшилища, в основном). Враждебность аборигенов зависит от принадлежности домена – если вы здесь чужой – покусает. Заблочив (заклинанием) одно подобное логово, мы сократим влияние «центра» на единицу. Игрок, пройдясь по округе и прикрыв все эти печки-лавочки, заставит хозяина обнаружить, что круг силы, защищающий его, сжимается, как свежесвищенный свитер. Теперь – в атаку!

Маг на завоевание ходит один. Его армия – это деревья, кусты, валуны, обитатели домена, посох... В зависимости от школы камни оживут, деревья зашагают, а из небес на землю посыплются молнии и, ударяясь о землю, будут порождать неведомых созданий. Хранитель не лишен способностей, тоже колдует и саммонит, зараза, но отдаваемые мной на паузе приказы оказываются действенной, и загрызенный хозяин в киношном столбе огня падает оземь.

Ждите обзора, где узнаете о летающих доменах, о преимуществах школы Evocation перед Incarnation, об ультимативных юнитах-«буденовках» и многом другом. ■



«Страна Игр» выражает благодарность компании «Руссобит-М» и лично Алексею Кадырову за помощь в создании материала.

Твои мечты могут стать

летальными...

МЕРТЕЛЬНЫЕ РЕЗЫ

Жанр:
Role Playing Strategy

Осколки волшебного мира
- постоянное поле битвы
могущественных волшебников... **Ты один из них!**

В твоих руках есть все:

Воины, готовые отдать
свою жизнь за тебя...

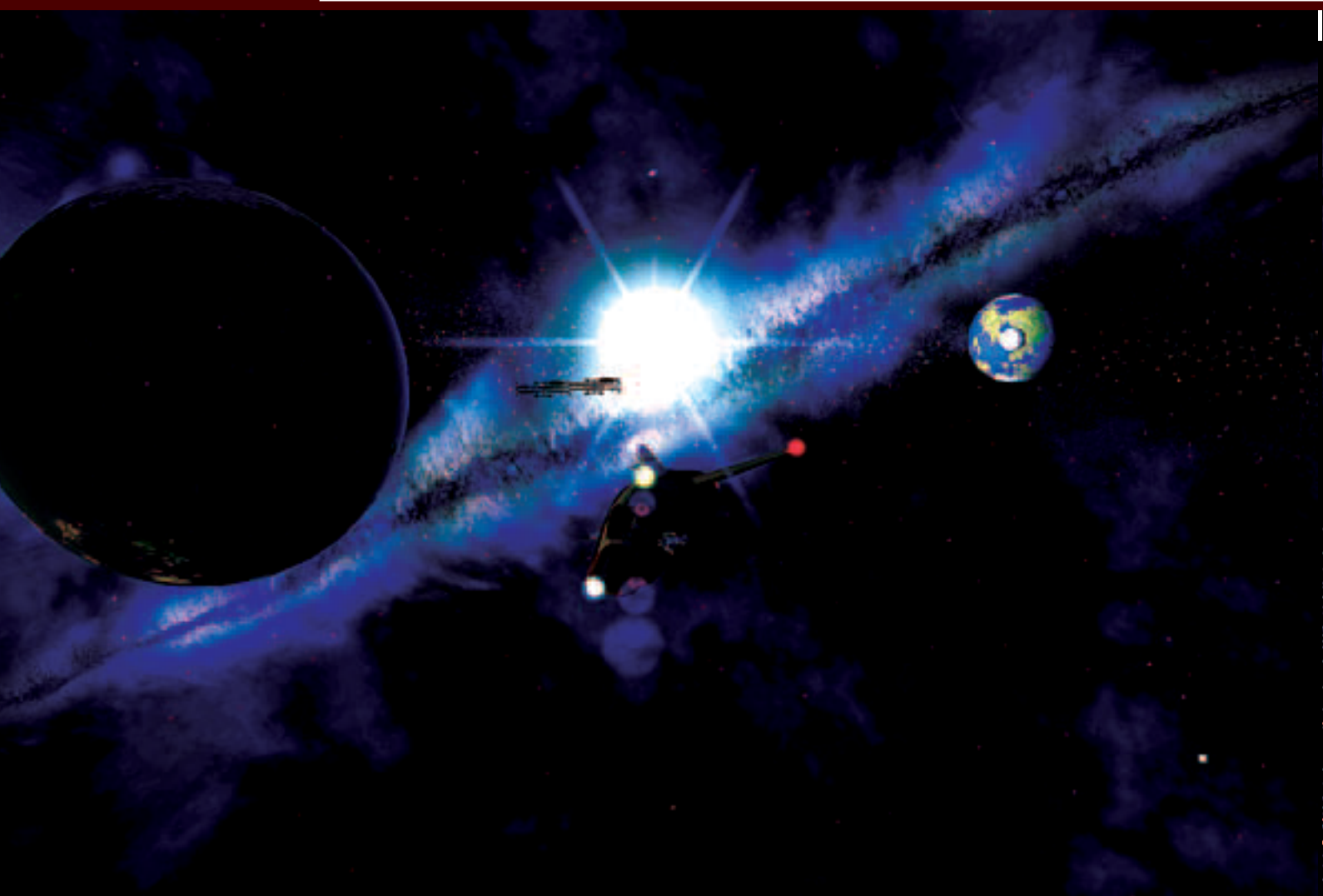
Заклятия, способные
повергнуть в хаос всю
вселенную...

Не хватает одного - власти,
АБСОЛЮТНОЙ ВЛАСТИ
над осколками мира...



ХИТ?

FREELANCER



■ ПЛАТФОРМА: PC ■ ЖАНР: space sim ■ ИЗДАТЕЛЬ: Microsoft ■ РАЗРАБОТЧИК: Digital Anvil ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: не объявлены
■ ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ: не объявлены ■ ОНЛАЙН: <http://www.microsoft.com/games/PC/freelancer.asp> ■ ДАТА ВЫХОДА: март 2003



ВЯЧЕСЛАВ НАЗАРОВ
MASTER@GAMELAND.RU

Известно, что одна игровая студия, состоящая из трезвых добросовестных работников, может каждые несколько лет создавать одну-две образцовых игры. Две сотни игровых студий, состоящих из трезвых добросовестных работников, могут обеспечить образцовыми играми весь рынок. Спрашивается: где взять несколько тысяч трезвых добросовестных работников? Крис Робертс, один из основателей студии Digital Anvil, занимающейся сейчас разработкой многообещающего проекта Freelancer, не хо-

чет отвечать на этот вопрос. Хранят молчание, как пленные партизаны, и его коллеги и в некотором роде родственники: Эрин Робертс и Тони Зуровец. Но все же под пытками музыки ВИА «Смердящие» они признались, что сколотили костяк Digital Anvil из тридцати бывших бойцов Origin – легендарной студии, создавшей Wing Commander и Privateer. Жаль, конечно, что прославленной компании больше нет и сформировать оставшиеся сто девяносто девять студий будет сложновато. Зато впереди нас ждет Freelancer. Впрочем, будущее, которое описывается в игре, вовсе не такое радужное, как то, что ждет ее саму.

К сожалению, нельзя дать всем все. Потому что всех много, а всего мало. Все хотят играть в хорошие интересные игры с захватывающим сюжетом, неограниченной свободой действий, чарующей графикой и... Да мало ли этих «и»? И не сосчитать! Но таких игр мало. Еще меньше людей, способных их создавать. И как приятно осознавать, что иногда они собираются вместе и... Нет, не пьют пиво, а занимаются разработкой игр. Таких, как Freelancer.

ХИТ?

БЕЗГЛАЗОЕ ЧЕЛОВЕЧЕСТВО

События, описываемые в игре, начинаются в конце XXIX столетия, примерно через 800 лет после истории, произошедшей в Starlancer. Нельзя сказать, что это был светлый период в истории человечества. Скорее темный. Хоть глаз выколи. Если сравнить тогдашнюю цивилизацию со старенькой одноглазой старушкой, то можно представить себе следующую ситуацию. Уставшая от жизни пожилая дамаковыляет по улице и встречает агрессивно настроенного молодого человека. «Сынок, не подскажешь, который час?» — дрожащим голосом спрашивает старушечка у румяного молодчика. «Вечная ночь, бабуля!» — отвечает тот и одновременно озорно протыкает пальцем последний старушкин глаз. Если слепая беспомощная старушка — это человечество, то молодой злодей — это, конечно же, раса пришельцев. Таинственные Кочевники фактически уничтожили цивилизацию, разметав ее остатки по самым дальним уголкам Галактики. Но они недооценили упрямство наших потомков. Сильные духом люди создали новую великую Империю. В этом им помогли даже слабые духом товарищи, которые специально ели чеснок, чтобы стать сильнее. Ду-

хом. И становились! В итоге человечество вновь подняло голову и отправилось покорять новые миры, пока Кочевники улетели на каникулы в другую Галактику.

ПОКУПАЕМ СТАРЫЕ! ПРОДАЕМ АНТИКВАРИАТ!

Запах легкой наживы действовал на людей лучше нашатыря. Огромное количество наших пра(х19289289)внуков превратилось в космических челноков, на последние деньги, приобретая права пилотов и простенькие кораблики. Главный герой Freelancer не стал стоять в стороне и также решил отправиться на заработки. К сожалению, сразу получить заветную корочку пилота ему не удалось. Более того, он пять раз

Под пытками музыкой ВИА «Смердящие» основатели Digital Anvil признались, что сколотили костяк студии из тридцати бывших бойцов Origin — легендарной компании, создавшей Wing Commander и Privateer.

безрезультатно ходил на экзамен к инструктору, пока не догадался принести тому важную записку. На ней крупными буквами было написано: In GOD we trust. Спустя сутки герой уже гордо восседает за штурвалом потрепанной жизнью летающей тарелки.

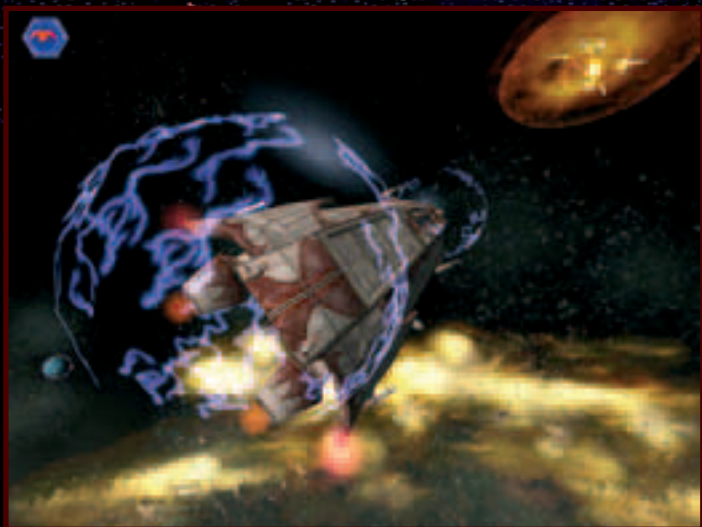
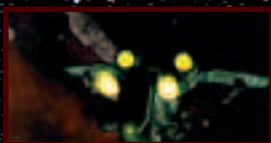
НОВОЕ СЛОВО

После того как компания Digital Anvil в 2000 году выпустила культовую игру Starlancer, ее отец-основатель Крис Робертс посвятил всего себя новому проекту — космосимулятору Freelancer. В свое время эта легендарная личность в составе незабвенной Origin создала такие шедевры, как Wing Commander и Privateer. Но Крису хотелось большего. Тем более что слава за Starlancer досталась его брату Эрину. Чтобы не ударить лицом в грязь перед родственником, а также перед армией фанатов, господин Робертс решил сказать новое слово в жанре. И сказал: Freelancer.

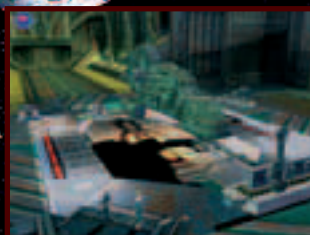
ПРОСТОТА — ДРУГ МОЛОДЕЖИ

Концепция Freelancer чрезвычайно проста и за счет этого ей удается создавать огромный живой

мир. В качестве космического странника игроки оказываются предоставленными сами себе. Они сами решают, как им жить, кого любить, кого уважать, а на ком делать деньги. Путешественники получают возможность бороздить просторы космоса и жить так, как им заблагорассудится. Например, они всегда будут иметь шанс пополнить свой кошелек за счет спекуляций товарами, которые они смогут добыть... Как — это уже их дело. Разработчики не хотят ни в чем ограничивать свободу действий. Может быть, это будет благодарность пассажира, которого по доброте душевной они решили подбросить до нужной планеты, а может быть, и трофей, честно завоеванный в жестокой драке. Во Freelancer перед игроками открываются десятки и сотни дорог, выбор которых всякий раз изменит дальнейший ход игры. Например, если космические путешественники рискнут напасть на корабль Гильдии торговцев, то в случае успеха они наживут себе



Для торговца главное — вовремя смыться от конкурентов. Система гиперпрыжков в этом здорово помогает.



В ангаре частенько заключаются самые выгодные сделки. А если что-то не так, то и оружием пригрозить можно.



В немецкой комнате отдыха, принадлежащей Дому Рейнланд, бывает весело. Но шнапс всегда быстро заканчивается.



Эффективно управлять космическим кораблем с помощью джойстика невозможно. Без «мыши» с меню не справиться.

очень серьезных врагов. Ну а в том случае, если у них хорошо пойдет мирная торговля, то рано или поздно это вызовет зависть конкурентов, которые наверняка попытаются устранить выскочку. Как именно избежать такой участи — пока непонятно, так как разработчики предпочитают не рас-

СВОБОДА НАС ВСТРЕТИТ РАДОСТНО?

Да что там порча материальных объектов! Завораживающим взглядом весь проект Freelancer. Ведь, по сути, он делает еще одну попытку дать новую жизнь одной из лучших игр всех времен и народов — Elite. А свободная

Главный герой Freelancer пять раз безрезультатно ходил на экзамен к инструктору школы пилотов, пока не догадался принести тому важную записку. На ней крупными буквами было написано: In GOD we trust.

крывать секреты арсенала Freelancer. Пока у нас есть информация лишь о стандартных лазерах и самонаводящихся торпедах. Возможно, ребята из Digital Anvil просто боятся давать в руки

жизнь в свободном космосе дорогого стоит. Даже еще нескольких месяцев ожидания. К сожалению, в прошлом тысячелетии все попытки других разработчиков произвести такую ре-

НОВОЕ СТАРОЕ УПРАВЛЕНИЕ

Если вам все же посчастливится сыграть во Freelancer, то вы сразу заметите, что система управления в этом проекте существенно отличается от других игр жанра. Хотя вы сможете использовать джойстик, Крис Робертс рекомендует остановить свой выбор на клавиатуре и «мышь». По его словам, со времен Wing Commander системы управления в космосимуляторах не сдвинулись с места. Его это совершенно не устраивало, и он решил совершить небольшой переворот. В результате управлять космическими кораблями с помощью домашнего грызуна станет гораздо проще, чем с помощью джойстика.

игроков серьезное оружие, которое может нанести существенный урон кораблям и станциям, участвующим в игре — каждый из этих объектов состоит из многих тысяч полигонов! Согласитесь, жалко портить такую красоту? Хотя наверняка процесс порчи будет выглядеть завораживающим...

инкарнацию окончили провалом. Интересно, можно ли это сделать с помощью Freelancer? Ребята вроде бы трезвые и добросовестные... Будем надеяться, что до конца проекта продержатся. По крайней мере, их прошлые игры говорят о том, что все у них получится. ■

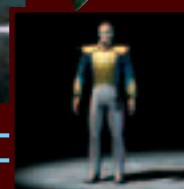
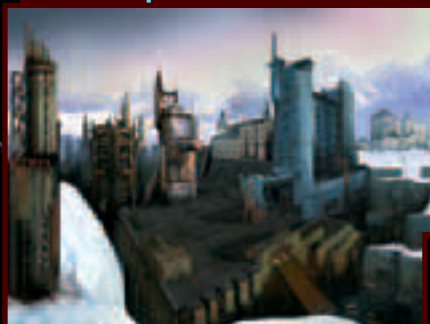
Кабинет главы Дома Бретония выполнен в мрачном готическом стиле. Сами бретонцы тоже не особо веселые ребята.

Корабль в верхнем углу принадлежит пиратам. Теперь торговцу предстоит решить — расстаться с грузом или жизнью.

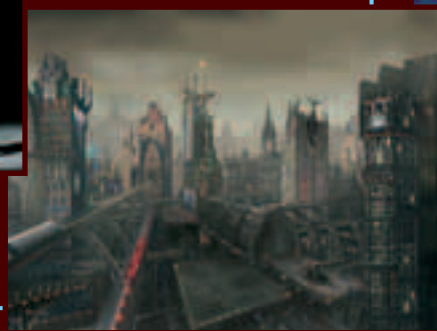
НОВЫЕ МИРЫ

После войны с жестокими и беспощадными Кочевниками человечество долгое время не могло прийти в себя. А когда пришло, то огляделось по сторонам и даже обрадовалось. «Мы так редко оказываемся на краю Галактики, что это становится интересным!» — сказали друг другу люди и начали наперегонки осваивать новые миры. Почти точь-в-точь как европейские державы сражались за самые лакомые куски Нового Света во время эпохи Великих открытий, четыре Дома: Бретония, Рейнланд, Курасан и Либерти — сцепились за право контроля над вновь открываемыми планетами.

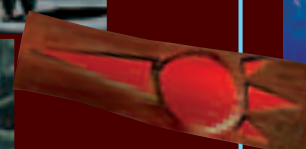
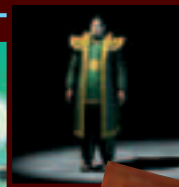
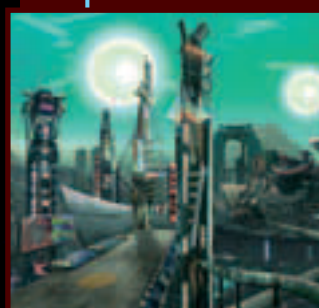
RHEINLAND



BRETONIA



KUSARI



LIBERTY

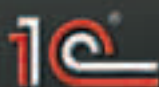


БАНДИТЫ БЕЗУМНЫЙ МАРКС

ЗАТКНИСЬ И РУЛИ, Я ТО САМ
ПРИЗРАКОМ СТАНЕШЬ! В МОЕМ
ИМЕНИ ГЛАВНОЕ НЕ ТО, ЧТО Я
МАРКС, А ТО, ЧТО БЕЗУМНЫЙ!

Я КАРЛ МАРКС ГОВОРИЛ,
ЧТО ПО ЕВРОПЕ БРОДИТ
ПРИЗРАК КОММУНИЗМА.

ИГРУШКИ
БОЛЬШЕ, ЧЕМ ПРОСТО ИГРЫ.



snowball.ru
технология творчества



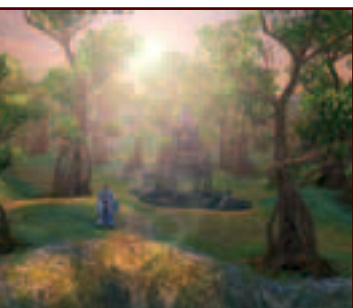
PAN VISION



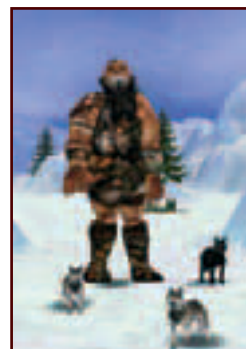
GRIN



■ ПЛАТФОРМА: PC ■ ЖАНР: RTS/RPG ■ ИЗДАТЕЛЬ: JoWood ■ РАЗРАБОТЧИК: Phenomic
 ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: не объявлено ■ ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ: не объявлены ■ ОНЛАЙН:
<http://www.spellforce.de> ■ ДАТА ВЫХОДА: начало 2003 года



Что может быть лучше для мага, чем поразмышлять в тишине на закате!



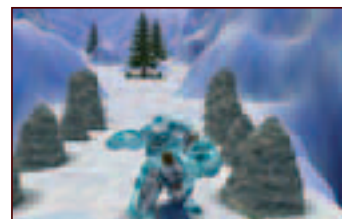
АВТОРА! АВТОРА!

Несмотря на то что название команды Phenomic пока что еще мало известно в игровой индустрии, разработчики Spellforce отнюдь не новички в своем деле. Проект является детищем Волкера Вертича (Volker Wertich) – создателя известного стратегического сериала The Settlers. Так, во время разработки третьей части данной игры он выступил одновременно в качестве гейм-дизайнера и ведущего программиста.

Volker Wertich
 собственной
 персоной



SPELLFORCE: THE ORDER OF DAWN



С магией шутки плохи. Слово может управлять Силой, а уж на добрые или злые дела будет направлена эта Сила – решает случай. Поэтому когда маги принимаются за выяснение отношений, все остальные предпочитают держаться в сторонке.

ГЛЕБ СОКОЛОВ
 SOKOLOV@GAMELAND.RU

Взять хотя бы новую игру от немецкой команды Phenomic под названием Spellforce. Случай, можно сказать, показательный, ведь в ней нам как раз и придется играть роль всемогущего мага. А также: воевать, строить города и добывать ресурсы, как предписывают каноны стратегического жанра. К которому и относят Spellforce ее создатели, не забывающие, правда, при этом напоминать и о ролевом аспекте игрового процесса своего детища.

ОДИН В ПОЛЕ – ГЛАЗ НЕ ВЫКЛЮЕТ

Надумав объединить в Spellforce элементы RTS и RPG, разработчики из Phenomic пошли по уже проторенной дорожке – они решили ввести в игру ролевую систему развития главного героя. Наш

маг сможет прокачивать всевозможные умения и навыки, которые пригодятся ему в борьбе с коварными врагами. Однако, как силен не был бы герой, в одиночку устоять против вражеских легионов ему вряд ли удастся. И без помощников тут никак не обойтись!

РАСОВЫЙ ВОПРОС

В Spellforce нам придется позабыть об излюбленной разработчиками стратегических игр системе найма юнитов. Вместо этого Phenomic предлагает свой собственный вариант (правда, таковым он покажется лишь тому, кто ни разу не играл в «Демигров» от Nival Interactive). Любое существо в Spellforce можно создать с помощью магии! Для этого главному герою до-

статочно лишь разучить соответствующее заклинание. Всего в игре будет представлено 20 рас, среди которых можно обнаружить людей, эльфов, гномов, гоблинов, големов и орков с троллями. Каждая раса будет обладать своими достоинствами и недостатками. Например, гномы окажутся лучшими шахтерами, а вот эльфов в рудники лучше не отправлять! Следует помнить также и о том, что в Spellforce все расы относятся друг к другу очень по-разному. И если вы не хотите, чтобы ваши воины передрались между собой, то стоит воздержаться от использования нескольких враждебных друг другу народов. Поверьте, от близкого соседства людей и орков ничего, кроме междоусобицы, все равно не выйдет! В отличие от главного героя, «рядовые» юниты в Spellforce по-прежнему оста-

И если вы не хотите, чтобы ваши воины передрались между собой, то стоит воздержаться от использования нескольких враждебных друг другу народов.



Такая массовка на экране вызывает уважение.



Любое существо в Spellforce можно создать с помощью магии! Для этого главному герою достаточно лишь разучить соответствующее заклинание.

нутя всего лишь более или менее дорогим пушечным мясом. Характеристики их будут постоянными, так что даже закаленные в боях ветераны ничем не будут превосходить зеленых новобранцев. В этом плане традиции Starcraft в Spellforce здравствуют и процветают.

Кроме сражений, в Spellforce нам придется позаботиться и о хозяйственной части. Готовьтесь принять активное участие в обустройстве городов и селений на подвластных вам территориях. Интересно, что добываемые в мире Spellforce ресурсы нельзя использовать в их «природном» виде. Так, например, руду надо для начала отправить в кузницу, где из нее выплавят металл. А уже после этого можно браться за изготовление оружия и доспехов. Или, быть может, просто продать или обменять излишки железа на что-нибудь более нужное.

ВНЕШНЯЯ СТОРОНА

Spellforce: The Order of Dawn разрабатывается на неплохо зарекомендовавшем себя

движке от Aquapox. Так что мы вполне закономерно можем рассчитывать на достойный уровень графики в новой игре Phenomic. А красивые и яркие скриншоты только подтверждают это. Достаточно взглянуть на спецэффекты, солидное количество полигонов, потраченное разработчиками на создание объектов игрового мира и немалое число этих самых объектов на экране. Смущает, правда, подозрительно малое значение FPS, различимое на некоторых скриншотах. Но будем надеяться, что это временное недоразумение.

Если верить обещаниям разработчиков, то уже к концу этого года Spellforce имеет шансы обосноваться на наших с вами жестких дисках. Честно говоря, столь ударные темпы работы Phenomic вызывают определенное сомнение. Впрочем, всякое бывает. Но уже сейчас можно сделать себе пометку на начало следующего года – Spellforce-таки заслуживает внимания! ■

Мы публикуем правильные ответы на вопросы конкурса VGW, опубликованного в "Стране Игр" #22(127):

Самой продаваемой приставкой в индустрии развлечений стала Sony PlayStation (PSOne).

К моменту выхода номера "Страны Игр" по всему миру было продано более 40 миллионов приставок.

Главой SCEE является Крис Диринг (Chris Deering).

Первой игрой на PlayStation 2, продавшейся тиражом более миллиона копий, стала Onimusha от Capcom.

Победителем конкурса стал **Сопрун Игорь**, первым, наиболее точно, правильно и полно ответившим на все представленные вопросы. Мы поздравляем победителя и хотим вручить ему приставку Sony PlayStation 2 для российского рынка. Для этого Игорю нужно связаться с представителями интернет-магазина VGW по телефону 748-44-11



Также призы, среди которых игры, аксессуары и сувениры, получают десятки других читателей, принявших участие в конкурсе!

■ ПЛАТФОРМА: PC ■ ЖАНР: action ■ ИЗДАТЕЛЬ: Buena Vista Interactive ■ РАЗРАБОТЧИК: Monolith
 ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: не объявлено ■ ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ: PII 350, 64 Mb RAM, 3D-ускоритель
 ■ ОНЛАЙН: <http://www.tron20.net> ■ ДАТА ВЫХОДА: I квартал 2003



Так выглядит изнутри самый обыкновенный роутер. Ничего особенного. Только вот живут в нем какие-то монстры.



В лучших традициях магии и волшебства поливаем противников байтами, зараженными вирусами.



TRON 2.0

Первым панком был Адам. Потому что он ходил совершенно голый, и его это совершенно не волновало. Потом с Адамом произошла неприятность, после которой ему вдруг стало жутко неловко, а к тому же еще и холодно. Пришлось одеваться. И заодно придумывать другие формы эпатажа, которые в итоге вылились в чрезвычайно модный сегодня киберпанк. Именно в этом жанре и создается фантастический боевик Tron 2.0.

ТРОН 1.0

Игра создается по мотивам культового фильма Tron, снятого 20 лет назад компанией Disney. Это была первая попытка перенести человека в недра компьютера, чтобы узнать, что же там происходит. Роль исследователя досталась Джеффу Бриджесу. После долгих мытарств с помощью программы Tron он зверски уничтожил MCP и вернулся в мир людей.

Остается добавить, что этот фильм 1982 года стал первой в истории кино картиной, где широко использовалась сгенерированная на компьютере графика.

ВЯЧЕСЛАВ НАЗАРОВ
MASTER@GAMELAND.RU

Новая игра является сюжетным развитием старого фильма Tron и рассказывает о похождениях Джета Брэдли, который отправляется на поиски своего без вести пропавшего отца. Проводя свое частное расследование, юный следопыт переносится внутрь огромной компьютерной системы, которой управляет программа МАЗА. Не спешите радоваться. Создававшие ее программисты русского «разговорного» языка не знали. Поэтому имя этого чудовища ничего хорошего в себе не несет и произносить его лучше официально — Эм-эй-три-эй. Хотя сама программа предпочитает, чтобы ее называли Аланом Два, о чем и сообщит Джету в самом начале игры. Выдержать такую нагрузку на мозг получится лишь у самых невозмутимых граждан. Таких, как киберпанки. Психика простых неформалов подобных откровений может и не

вынести. По крайней мере, панки-староверы из российской глубинки таких издевательств от какого-то компьютера не стерпят. Ведь они даже традиционный панк-жест до сих пор показывают двумя пальцами, тогда как все прогрессивное человечество довольствуется одним средним. Так что вся надежда на новое поколение. То есть на вас, дорогие читатели. Предупреждаем сразу: путешествовать в недрах компьютеров будет

тинами «Чужие» и «Миссия на Марс» и теперь решил взяться за непуганых игроков. Тем, кто не боится за свой речевой аппарат, будут предложены 10 миссий, каждая из которых по-братски разделится между 3-4 уровнями. Сами же уровни будут расположены в натуральных внутренностях могучей системы: файрволах, базах данных, хабах, роутерах и другой компьютерной атрибутике. Есть, где развернуться киберпанкам! Особенно

Проводя свое частное расследование, юный следопыт переносится внутрь огромной компьютерной системы, которой управляет программа МАЗА. Не спешите радоваться. Создававшие ее программисты русского «разговорного» языка не знали.

страшно. Сказать спасибо за это, если, конечно, заикание позволит, придется Сиду Миду — художнику, который консультирует дизайнеров Tron 2.0. Этот гражданин уже как следует перепугал кинозрителей своими кар-

если учесть, что в Tron 2.0 все это живое. Одно неловкое движение и база данных, например, может сказать: «Ну и запросы у вас!» — и зависнуть. Хотя... Мы же панки. Нас это не волнует. ■

Демидурги II



ТАКТИКА ■ Владей сотнями заклинаний, дающих
безграничные тактические возможности



ПРИКЛЮЧЕНИЕ ■ Разгадай тайну волшебной
Вселенной Эфира в пяти кампаниях



РОЛЕВАЯ ИГРА ■ Совершенствуй своего героя,
получая новые способности



ДУЭЛИ ■ Стань первым, сражаясь в on-line
турнирах с другими игроками

Ты можешь потерять
самое ценное —
себя.

Если ты подчинишься,
тебя изменят навсегда
или уничтожат.

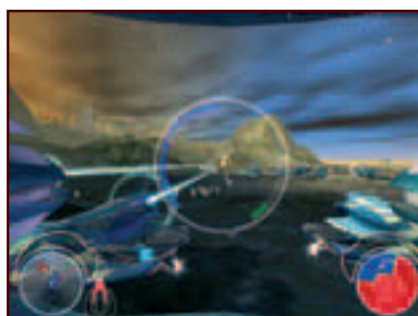
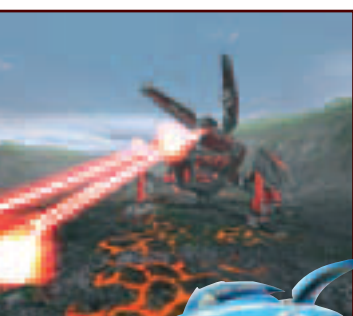
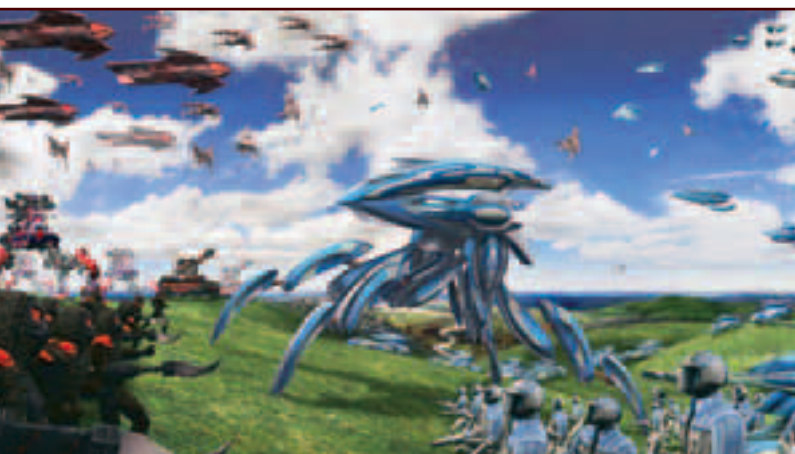
Ты станешь марионеткой,
если не сумеешь завладеть силой
твоих новых
врагов.

Подчини себе
магию
другого измерения
и узнай, на что способен.

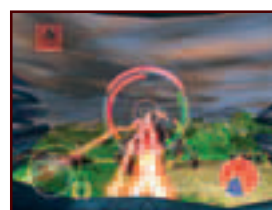
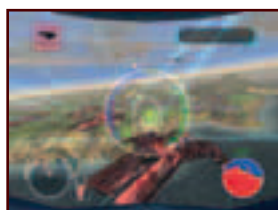
Готовься к новому приключению
в Море Лордов!

Выход игры:
второй квартал
2003 г.

■ ПЛАТФОРМА: PlayStation 2, Xbox ■ ЖАНР: 3D-action/arcade ■ ИЗДАТЕЛЬ: Infogrames
 ■ РАЗРАБОТЧИК: Lost Toys ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 4 ■ ОНЛАЙН: <http://www.battleengine.com>
 ■ ДАТА ВЫХОДА: январь 2003 года



Чего только не настроят люди на оставшихся кусочках сухой поверхности.



BATTLE ENGINE AQUILA

СТАТИСТИКА

Имеют место быть сорок три сингловых и двенадцать мультиплеерных миссий. Вы сможете пройти игру пять раз, с каждым новым прохождением открывая новые предметы: например, дополнительный дизайн вашего робота, скетчи от художников и так далее. Играть в мультиплеер можно будет как обычное «мясо» — четверо игроков, каждый сам за себя, так и кооперативный режим: прохождение сюжетной части «многочеловеком».

Что за мода такая пошла — смешивать все подряд? Как будто идей новых нет? Ну вот скажите мне: зачем было брать сторилайн из Aquapox, смешивать его в равных пропорциях с геймплеем из, скажем, MechWarrior, добавлять туда каплю очарования Virtual-On и выдавать это за новый оригинальный продукт? Нет, вот вы мне скажите — что такое Battle Engine Aquila, как не смесь всего вышеперечисленного?

СВЯТОСЛАВ ТОРИК
 TORICK@GAMELAND.RU

Впрочем, шутки шутками, а на деле BEA — действительно этакий аркадный шутер от первого лица малопонятного робота, где в главную задачу входит добегание до заветного Exit Point, а решением этой задачи однозначно является уничтожение всех объектов, которым милостивые разработчики подарили возможность уничтожаться. Впрочем, решив не повторять ошибки предшественников, Lost Toys разработали очередной мегаэпический сюжет, под барабанный марш которого вам и придется топтать по окружающей местности. Будущее. В результате загрязнения окружающей среды популярным шапкам надоедает сидеть на одном месте, и они сползают со своих полюсов, по ходу дела затопляя наш многострадальный эллипсо-

ид. Остается лишь несколько.. гхм... островов? Оазисов, простите?... В общем, точек с твердой почвой под ногами. Вы — Хок. Просто Хок. Неизвестным образом вам в руки попадает некий боевой робот, которым вы и спасаете Землю от войны между двумя группировками. Не буду вдаваться, ага? Места и без того мало. Геймплей BEA легко описать забугорным понятием run'n'gun. То есть бегай да стреляй. Так и есть — никаких замумных «забиваем в одну группу три средних лазера и РБД» с раскладкой на пятьдесят клавиш. На джойстике клавиш немного поменьше. Разработчики так прикинули, и на всякий случай сэкономили, оставив для выстрела всего одну кнопку: ОГОНЬ. Но я не стал бы называть FPS аркадой, если бы не кое-какие «но».

Геймплей BEA легко описать забугорным понятием run'n'gun. То есть бегай да стреляй.

Разработчики утверждают, что основной режим — это спинномозговой экшн, длящийся довольно короткое время, после чего можно начать все сначала. Но есть и другой режим — Evo Missions, в котором работать будет не спинной, а головной мозг. Дело в том, что каждая миссия имеет свой второй вариант, который нужно открыть. А вот для этого вам и придется крепко подумать: проскочить ли быстро уровень, замочив столько врагов, сколько успеете, и продолжить движение по сюжетной линии или выполнить миссию на все сто процентов? В последнем случае как раз и представится возможность поиграть в Evo-версию уровня. И, как мне кажется, это хороший повод купить игру: кому-то аркада, а кому-то экшн. И роботы, роботы... ■

ТОРГАЛ

проклятие Одина



© 2002 DREAMCATCHER. Все права защищены.

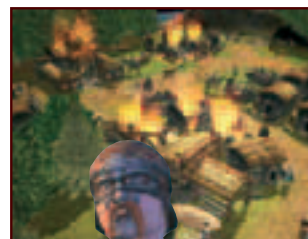
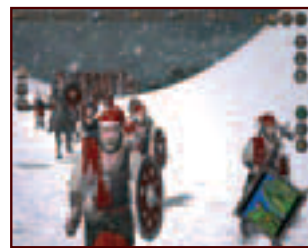
Права на издание на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат ЗАО "Новый Диск". Права на распространение на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат компании "Медиа-Сервис-2000", тел.: (095) 745-01-14. Заказ дисков по телефону: (095) 147-55-08, e-mail: zakaz@nd.ru. Доставка курьером по Москве - бесплатно! Локализация выполнена компанией "Медиа-Сервис-2000". Лицензия Эл 77-6227. Техническая поддержка зарегистрированных пользователей по тел.: (095) 777-38-52, e-mail: support@media2000.ru.

■ ПЛАТФОРМА: PC ■ ЖАНР: RTS ■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Data Becker ■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: 1C
 ■ РАЗРАБОТЧИК: Soft Enterprises ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 8 ■ ОНЛАЙН: <http://www.deusex2.com>
 ■ ДАТА ВЫХОДА: начало 2003 года



Ах, как эта картина напоминает мне третий Warcraft!

Группа лучников — к вашему распоряжению. Обратите внимание на отсутствие кнопок интерфейса, кстати.



HIGHLAND WARRIORS

ЧУДЕСА ИНТЕРФЕЙСА

Из забавных фишек обещается так называемая «конфигурация интерфейса». Например, вам жизненно необходимо, чтобы во время контроля над вашими продвинутыми юнитами были доступны все кнопки интерфейса, но во все остальное время они не нужны. Создаете группу из юнитов, переключаетесь на них, включаете специальную клавишу кнопки интерфейса, отключаетесь от группы, выключаете кнопки интерфейса. Теперь каждый раз, когда вы переключитесь на эту группу, вы получите не только ее, но и необходимую конфигурацию интерфейса.

Сидят в баре англичанин и шотландец, пьют эль. Чокнулись, выпили. Англичанин подкидывает кружку, стреляет в нее и говорит: «У нас в Англии столько денег, что мы никогда не пьем из одной и той же кружки дважды». Снова чокнулись, выпили. Шотланец подкидывает кружку, стреляет в англичанина и говорит: «У нас в Шотландии столько англичан, что мы никогда не пьем с одним и тем же дважды».

СВЯТОСЛАВ ТОРИК
 TORICK@GAMELAND.RU

Всю свою сознательную жизнь шотландцы проявляли характер пьяниц, бунтарей и пастухов. При полной неорганизованности они умудрялись как-то противостоять англичанам и даже высмеивать их безупречный язык при помощи своего неотразимого акцента, а также смешить весь мир килтами. Неудивительно, что эта нация неоднократно появлялась в компьютерных играх (из последнего — NOLF 2), а в некоторых тайтлах даже играла главную роль. Сначала Braveheart, потом — Highland Warriors. Обе стратегии. Совпадение, однако. События игры начинаются в 843 году, когда король Шотландии попытался (и весьма небезуспешно) объединить нации пиктов и скоттов. Через четыреста лет Роберт Брюс и Уильям Уоллес организовали сопротивление англичанам (об этом, в частнос-

ти, писал Роберт Льюис Стивенсон в романе «Похищенный»). Именно эти события и охватывает Highland Warriors в четырех игровых кампаниях. Причем кампании будут отличаться не только сториланом, но и набором юнитов, в том числе и уникальных. В каждой кампании у вас будет по два героя со своими свойствами. Например, Уильям Уоллес будет пугать врагов своим ревом и производить показательные пытки неразумных англичан. В области геймплея игра не будет особенно отличаться от классических RTS вроде Warcraft или Warrior Kings, но ни в коем случае не судите по скринам — это НЕ серия Total War! Разработчики утверждают, что самая уникальная фишка игры, помимо всего остального — апгрейды. Помните, как вы мучались в Warcraft и «Казаках», пытаясь грамотно распределить ресурсы, чтобы улучшить войска? Система апгрейдов HW позволяет вообще их избежать, если вы будете не швырять на противника кучу не-

организованного мяса, а специально тренировать своих воинов так, что они сами будут расти в умениях. Утверждается даже, что можно проапгрейдить таким образом даже крестьян, таскающих ресурсы! Нарубил сотню деревьев? Молодец, теперь ты рубишь их быстрее и качественнее. Бережливое отношение к юнитам еще нигде не проявлялось так ярко. Также влияет на геймплей и время года. Их всего два, но таких разных — зима и лето. Зимой плохо всходит пшеница, поэтому приходится искать другие источники питания. Что касается графических наворотов, то здесь все весьма и весьма. Каждый юнит — 800 полигонов. Каждое здание — 1700. По 600 на всякие деревья-камни-животные. Итого получаем порядка 200.000 полигонов на каждой карте. Покупайте наши акселераторы! Ждем? Ждем, пожалуй. И проявляем бурную надежду на то, что «1С» проследит, чтобы в локализации были голоса с шотландским акцентом. ■

G.I. COMBAT

ЭПИЗОД 1. ВЫСАДКА В НОРМАНДИИ

- Новая стратегия в реальном времени от создателей Close Combat.
- Достоверная история высадки американских войск в Нормандии в июне 1944 года.
- Динамическая структура кампаний.
- Десятки сценариев, как исторически достоверных, так и альтернативных.
- Точное воссоздание местности, основанное на реальных топографических картах того времени.
- Гибкая система заданий, изменяющаяся в зависимости от ваших успехов или поражений.
- Универсальный редактор миссий и кампаний.
- Более 40 разновидностей бронетехники и артиллерии.

ОТ
СОЗДАТЕЛЕЙ
**CLOSE
COMBAT**



- **ПЛАТФОРМА:** Game Boy Advance
- **ЖАНР:** сборник игр
- **ИЗДАТЕЛЬ:** THQ
- **РАЗРАБОТЧИК:** Sega
- **ОНЛАЙН:** <http://www.thq.com>
- **ДАТА ВЫХОДА:** II квартал 2003 года

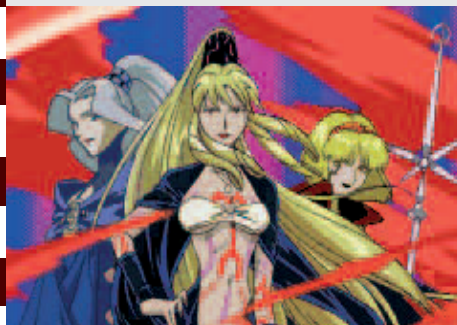
SEGA ARCADE GALLERY

Портирование на GBA пропавших нафталином шедевров минувших дней стартовало как забавный эксперимент, вылившийся за какие-то полгода-год в повальную тенденцию. Вот и Sega воспользовалась возможностью дать вторую жизнь своим суперхитам конца 80-х. Когда-то делавшие кассу залам игровых автоматов, благодаря усилиям волшебников-архиваторов из THQ они теперь умещаются на одном-единственном крохотном картридже. В сборник войдут: Afterburner (1987) – симулятор истребителя F-14,

- **ПЛАТФОРМА:** Game Boy Advance
- **ЖАНР:** RPG
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Ubi Soft
- **РАЗРАБОТЧИК:** Magic Rings
- **ОНЛАЙН:** <http://www.nintendo.co.jp/>
- **ДАТА ВЫХОДА:** зима 2003 (Европа)

LUNAR LEGEND

Снова возвращается к нам вот уже десять лет исправно переиздаваемая в различных форматах легенда – на сей раз она объявилась в облегченном портативном облике. Давно заученная фэнами JRPG история парнишки Алекса, мечтающего стать повелителем



драконов и бороздящего карту мира в компании сладкоголосой Луны, толстячка Рамуса и дракончика Нэлла, отличается от своей предыдущей инкарнации (Lunar: the Silver Star Story Complete на PS one) переработанной графикой с новыми спрайтами персонажей, сильно измененными планами городов и расположением деталей лабиринтов, набором статичных картинок вместо роликов, а также уникальным боевым движком с системой Critical Attack и возможностью собрать коллекцию карт. Причем полученными картами – равно как и остальными предметами вроде брони, оружия и заклинаний – можно меняться с другими игроками при помощи линк-кабеля. Особо пытливых покорителей мира Lunar, последователей прославленного Дайна и защитников богини Алтены ждут секретные локации и лабиринты, где запрятаны редкие бонусные артефакты. ■

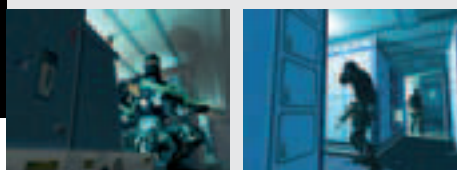
- **ПЛАТФОРМА:** PlayStation 2
- **ЖАНР:** FPS
- **ИЗДАТЕЛЬ:** BAM! Entertainment
- **РАЗРАБОТЧИК:** Torus Games
- **ОНЛАЙН:** <http://www.torusgames.com>
- **ДАТА ВЫХОДА:** июнь 2003 года

ICE NINE

Разработчики утверждают, что Ice Nine имеет отношение к кинофильму The Recruit, в котором герой Коллина Фаррела успешно проходит подготовку ЦРУ и сразу же получает задание выяснить, кто «сдает» агентов Управления. Герой Ice Nine занимается примерно тем же.

Не успел он пройти подготовку, как его направляют на вычисление «крысы» в родном ЦРУ. Жанр игры – Stealth-FPS (что-то вроде Splinter Cell или Thief). Изюминкой позиционируется возможность выбирать направление сюжета – можно, к примеру, в середине игры согласиться стать двойным агентом, после чего набор миссий будет совершенно иным, нежели в варианте «отказаться». Геймплей на местах варьируется от «тише едешь, дальше будешь» до «убей-их-всех», причем первое будет превалировать – жанр обязывает. Всего вы увидите двенадцать уникальных локаций, часть из которых, как утверждают разработчики, напрямую слезана с декораций фильма. В процессе вы сможете таскать с собой только два вида оружия из полутора десятка. Враги будут

Бравые ЦРУшники: кто с винтовкой, кто с автоматом, а кто и с миниганом.



исключительно реальными (солдаты и роботизированная техника). Говоря о технической стороне дела, разработчики использовали широко распространенный движок Renderware, уже зарекомендовавший себя, например, в GTA: Vice City. Так что по всему выходит, что игра будет добротной и заслужит необходимую популярность вкупе с прибылью. ■

Аркадная версия Afterburner компоновалась вибрирующей кабиной истребителя.

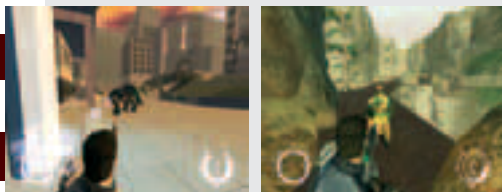
Outrun (1986) – живописная автомобильная гонка на время, Space Harrier (1985) – фэнтезийный шутер со спасением драконов (предвестник Panzer Dragoon?) и Super Hang On (1987) – четыре отличные трассы для мотоциклов. Молодым игрокам нелишне будет узнать, что к созданию всех четырех игр приложил руку сеговский гений Ю Судзуки – автор Virtua Fighter и Shenmue. Объявляя о сотрудничестве с THQ, вице-президент Sega of America Синобу Тойода вспомнил, что компания имеет 40-летний опыт создания видеоигр... Означает ли это, что в следующий том сборника пойдут игрушки в псевдографике? ■



- **ПЛАТФОРМА:** PlayStation 2
- **ЖАНР:** TPS
- **ИЗДАТЕЛЬ:** BAM! Entertainment
- **РАЗРАБОТЧИК:** Computer Artworks
- **ОНЛАЙН:** <http://www.artworks.co.uk/>
- **ДАТА ВЫХОДА:** июнь 2003 года

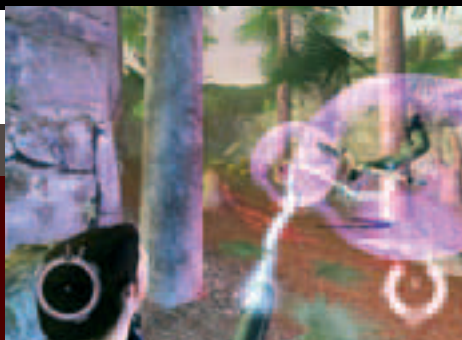
A SOUND OF THUNDER

Вот как вы думаете: что будет в двадцатом столетии от Р.Х., если некие фанатики на машине времени вернутся в мезозой и предотвратят падение метеора, грохнувшего динозавров? Я думаю, что людей просто не будет. А в Computer Artworks, похоже, думают совсем иначе. Они, наивные, полагают, что в наш мир тут же ворвутся динозавры, драконы и иная доисторическая живность. С ней-то, искренне считают разработчики, и должен будет сражаться



Тревис Раер. Помимо прочего, создатели уверены, что вам понравятся девять больших миссий, проходящих как в нашей с вами, так и в доисторических эрах. Также в Computer Artworks убеждены, что особая фишка игры – это «бабочка-президент» (закон Рэя Брэдбери о том, что любое изменение прошлого ведет к изменениям в будущем). Например, в палеозое наткнулись вы на какой-нибудь кустик, сожгли его, а это оказался первый росток табачного растения, вследствие чего в нашем времени Филипп-Моррис будет заниматься продажей подержанных автомобилей, а не сигарет. Сюда же разработчики смело вписывают 11 видов оружия, часть которого будет настолько необычным, что они сами тщательно это скрывают. Вид от третьего лица настолько хорошо удается создателям The Thing и Evolve, что неудивителен факт наличия оного в новой игре. Прибавляем неплохую для консолей графику – получаем достойный внимания шутер. ■

Культисты. Те, кто использовал машину времени в нехороших целях. Теперь получают по заслугам.



- **ПЛАТФОРМА:** PC
- **ЖАНР:** adventure
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Revistronic
- **РАЗРАБОТЧИК:** Revistronic
- **ОНЛАЙН:** <http://www.revistronic.com>
- **ДАТА ВЫХОДА:** II квартал 2003 года

FENIMORE FILLMORE: THE WESTERNER

Вдалеком-далеком 1996 году вышла игра 3 Skulls of the Toltecs. Особой популярностью она не пользовалась, но каждый уважающий себя квестер был просто обязан в нее поиграть. Продолжение, увы, заставило себя ждать. Но недолго – уже в этом году выйдет сиквел игры под названием Fenimore Fillmore: The Westerner. Наш герой, Фенимор Филмор, путешествует по Дикому Западу в поисках приключений. Его кожаные сапоги с металлическими шпорами неожиданным образом втягивают Филмора в войну ковбоев и фермеров. Будучи правильным героем, Фенимор встает на защиту слабых – фермеров. Но в то же время он влюбляется в дочь предводителя ковбоев. Так что приходится разрываться между службой и личной жизнью. Уже интересно, не правда ли? Фенимору придется пройти шесть головоломных эпизодов, поболтать с тридцатью



Вид сверху, Фенимор полностью трехмерный. Ну все ясно – здравствуй, Monkey Island...



персонажами – и все это в мягком анимационном трехмерье, которое, как утверждают разработчики из Revistronic, является их фирменной фишкой их фирменного движка. О геймплее, к сожалению, ничего не известно. Есть подозрения, что игра будет чем-то похожа на четвертую серию Monkey Island – полное 3D, управление с клавиатуры. Это, конечно, не есть хорошо, но, с другой стороны, давно уже прошла мода на двухмерные рисованные квесты. Настала пора трехмерных рисованных квестов. ■

- **ПЛАТФОРМА:** PC
- **ЖАНР:** RTS/shooter
- **ИЗДАТЕЛЬ:** iGames
- **РАЗРАБОТЧИК:** S2 Games
- **ОНЛАЙН:** <http://www.S2Games.com>
- **ДАТА ВЫХОДА:** весна 2003 года

SAVAGE

Яуж грешным делом думал, что мода на новые жанры давно себя изжила. Не говоря уж о том, что MMORPG'шный дождик кончился еще позавчера. Ан нет, ошибался. Новые люди, новые идеи, новые веяния. S2 Games представляет: стратегия-шутер от первого лица в реальном времени.



Зеленые с треугольничком – пеоны, а ты, синий, беги на вражескую базу и посмотри, чем там народ занимается!

Разработчики утверждают, что Savage – это не просто RTSS (real time strategy shooter), а стратегия в реальном времени от первого лица да к тому же еще онлайн-новая – с поддержкой до 64 игроков. Если в борьбе с мучительными спазмами вы еще не убежали на соседнюю страницу, то знайте следующее. Во-первых, сюжет игры заморачивается на теме противостояния двух рас: Людей и Зверей. Во-вторых, геймплей, судя по описанию на официальном сайте, будет чем-то похож на Tribes. На этом моменте чуть подробнее. Так как в игре будет две команды (см. выше про расы), то у каждой из них будет не только набор Солдатов, но и один командир. Оный товарищ будет плодить пеонов, собирать ресурсы и все такое, в то время как солдаты будут бегать по карте и уничтожать врагов. Командир будет отдавать приказы как AI'шным созданиям, так и живым игрокам (те могут выполнять или не выполнять миссию по желанию, но лучше, чтобы желание совпадало с приказом). Главная задача игры – уничтожить вражеский Командный Центр. Не то чтобы я сомневаюсь, но подобные идеи уже неоднократно вынашивались, и в итоге превращались в те же Tribes или Battlefield 1942. Не думаю, что Savage станет исключением из правил. ■

СТРАНА
ИГРЗОЛОТО
ВЫБОР РЕДАКЦИИ

НА ДИСКЕ

THE GETAWAY

АНГЛИЙСКИЙ ПАЦИЕНТ

■ ПЛАТФОРМА: PlayStation 2 ■ ЖАНР: action/adventure
 ■ ИЗДАТЕЛЬ: SCEE ■ РАЗРАБОТЧИК: Team Soho ■ КОЛИЧЕСТВО
 ИГРОКОВ: 1 ■ ОНЛАЙН: <http://www.thegetaway.co.uk>

Четыре года работы, рекордный для европейской индустрии бюджет, непомерно раздутый штат команды-разработчика, мощнейшая PR-кампания — обо всем этом «СИ» уже рассказывала. Пришел черед ответить на вопрос, заданный нами еще летом: все-таки The Getaway — консольный проект года в Европе, аналог «Мафии» на PS2 или же величайший мыльный пузырь, за которым нет ничего, кроме пафосной рекламы?

ВАЛЕРИЙ «А.КУПЕР» КОРНЕЕВ
 VALKORN@GAMELAND.RU

С тех пор как SCEE ошеломила геймерскую общность первой партией «скриншотов» (с разрешением раза в три выше, чем может выдать PS2), миновал не один десяток месяцев, несколько раз сроки выхода переносились — но вот, наконец, наступил день, когда 40 квадратных километров Лондона, проникнутые духом фильма «Карты, деньги, два ствола», украшенные рейтингом ELSA «только с 18 лет» и наклейкой «осторожно, ненормативная лексика», устаканились на полках европейских и российских магазинов. Потеснив прямого конкурента со всеми его цветными пиджаками, мини-юбками, роликами, кубиками Рубика, восьмидисковым саундтреком с песней о Билли Джин и другими артефактами 80-х. Тем антисоциальным элементам, которых не устраивал полукари-

НЕ МЫТЬЕМ, ТАК КАТАНЬЕМ

Одoleвается The Getaway не сказать чтобы очень долго, зато нервы при этом тратятся активно. При условии честной игры без чит-кодов часов двенадцать лондонских злоключений мы вам гарантируем. Характерно, что миссии за Хэммонда сложнее — хотя бы из-за того, что детектива Картера на дорогах не преследует полиция.





▲ Целиком одобряем действия Хэммонда. Honda Accord 1984 года выпуска никогда у нас особо не котировалась. Да и цвет у нее какой-то...

катурный облик последних Grand Theft Auto, подрывники из Team Soho предлагают ультрареалистичный stealth-боевик в британских традициях. Чучело политкорректности нещадно бито ногами и сплющено колесами «даблдекера» — на улицах Лондона идет война, китайцев и негров за людей никто не считает, а слово fuck звучит здесь чаще, чем чихает аллергик.

PULP FICTION

Попытавшись «завязать» с криминальным прошлым, Марк Хэммонд (Mark Hammond) оказывается в безвыходной ситуации: убив жену и похитив его маленького сына, матерый главарь банды Чарли Джолсон (Charlie Jolson) заставляет Хэммонда работать на себя — выполняя совершенно самоубийственные задания. Игра, включающая в себя более часа сюжетных видеороликов, состоит из 24 миссий: сначала надо пройти набор из двенадцати этапов, сея хаос на городских улицах Хэммондом, потом еще столько же — играя за полицейского детектива Фрэнка Картера (Frank Carter). Сценарии обоих персонажей развиваются параллельно и несколько раз пересекаются, окончательно сходясь в финале. Получается чистая тарантиновщина — сначала видим происходящее с одной стороны, а через некоторое время становимся свидетелем этих же самых событий, только уже глазами другого героя, находящегося по свою сторону баррикад.



▲ Отбиться от шестерых служителей порядка (по двое на машину) практически невозможно: подбегают сзади, вяжут или стреляют в затылок.

DEATH TRACK

Как и в случае с Vice City, принося домой черный DVD-бокс The Getaway (SCEE в кои-то веки упаковала игру не в синюю коробку), вы, строго говоря, получаете две игры по цене одной: симулятор езды по лондонским улицам и достаточно необычный боевик. Гоночные этапы требуют от вас умения за ограниченный отрезок времени добраться в какую-либо точку города или что-то сделать (например, столкнуться на обочину бронированный фургон для перевозки заключенных), по возможности избегая серьезных аварий. Будучи Хэммондом, необходимо будет избегать столкновений с полицией, так и с представителями разных бандитских группировок, а для этого придется сродниться с левосторонним движением и вызубрить карту Лондона (она лежит в коробке вместе с диском и инструкцией). Стражи порядка начинают преследование, если постовой (или патрульный экипаж) становится свидетелем перестрелки или грубого нарушения дорожных правил, и чтобы стряхнуть со своего хвоста наседающие машины с «люстрами», от вас потребуются нетривиальные действия, каждый раз зависящие от сложившейся ситуации. Можно рвануть на встречную полосу — есть шанс, что копы не справятся с управлением; можно попытаться уйти от погони на высокой скорости

— но тут пропорционально возрастает риск разбить машину, впечатав ее на всех парах в дорожную пробку. Порой, объезжая «стоящие» перекрестки, приходится газовать на тротуарах, где... правильно, разгуливают невинные жертвы — и вот уже за спиной воют новые преследователи. А иногда можно спокойно выйти из автомобиля, расстрелять кого положено, спрятать оружие и попробовать спастись бегством в близлежащих переулках — в отличие от мчащейся по тротуару побитой машины, неприметно одетый мужчина имеет гораздо больше шансов скрыться незамеченным.

ДЕНЬ БЕЗ РАДИО

Все средства передвижения (а среди пяти десятков доступных вам авто встречаются даже такие экзотические



явления, как грузовичок парковой службы или электромобиль для игроков в гольф) ведут себя заметно реалистичнее, чем их собратья в GTA — сказывается опыт создателей Porsche Challenge, постаравшихся привить каждой машинке свой собственный нрав. Полученные повреждения резко снижают ценность вашего приобретения: отчаянно выворачивая руль скоростного Nissan Skyline с простреленными шинами, мечтаешь о любой малолитражке — а хоть бы даже и Fiat Punto — лишь бы ехала прямо. Мечты легко претворяются в жизнь, стоит только затормозить, прошагать пяток метров по асфальту и стукнуть внушительным стволом по стеклу любой стоящей рядом машины: хватит, браток, накатался — дай другим порулить. Иногда, правда, рискуете очутиться под колесами, но в большинстве случаев расчехленный пистолет действует на окружающих водил парализующе, и те охотно расступятся со своей собственностью. Так до места и добравшись, на перекладных. В разных районах города попадают разные

ХОРОШО, НО МАЛО!

Пройдя хэммондовские уровни, вы получите бесполезную возможность посмотреть титры игры из главного меню, а одолев миссии Картера — откроете режим Free Ride, свободной езды по Лондону на гоночном автомобиле. Попробуйте отыскать все запрятанные по укромным местечкам мегаполиса секретные машины!

▲ Разборки на подпольном заводе по очистке героина: Картер в одиночку успокаивает несколько десятков громил.



ПОЛОЛИ НЕ НА СОВЕСТЬ!

Глюки, как это ни прискорбно, имеют место быть. Люди и машины исчезают на ровном месте, ваша напарница Ясмин наполовину проваливается в асфальт рядом с лестницей в подвал, некорректно проигрывается пара реплик персонажей, а противники на нескольких уровнях обладают рентгеновским зрением и арсеналом бронебойных пуль – видят вас сквозь стены и умудряются через стены же застрелить.



▼ Особняк Чарли Джолсона кишит датчиками сигнализации, часто здесь приходится передвигаться кувырками.



▲ Газовая атака в полицейском участке не так страшна: в то время, как газ рассеивается, автонаведение помогает разобраться с обидчиками.

обычное занятие – запоминать расположение каждого врага и его реакцию на внешние раздражители. Куда он побежит, если справа чихнули? А надолго убегаешь? Успеешь мимо просочиться, пока он в отлучке? И потом куда? Торжествуем метод проб и ошибок: погиб, перезагрузился, погиб, перезагрузился, погиб... Поначалу такая модель кажется чудовищно несправедливой, однако со временем раздражение сменяется злобной решимостью во что бы то ни стало сокрушить назойливое препятствие: «да как же так, я – и тут застряну?!». А там уж и холодный расчет в дело пойдет. Ведь каждое помещение – головоломка, у которой всегда есть правильное решение, и даже если задача кажется невыполнимой, обязательно отыщется способ миновать все сложности. Другое дело, что не каждый геймер обладает достаточной толикой самообладания, чтобы не раздолбать джойстик об стену, когда косолапый Хэммонд в тысячный раз ткнется носом в бетон, сраженный очередью из «калаша». Кстати, о косолапости. За четыре года Team Soho так и не научила своих героев разворачиваться на месте. Стыд и срам – поворот на 180 градусов здесь представляет собой пробежку вразвалочку по маленькому радиусу. И хотя автоприцеливание (кнопка R1) поможет быстро развернуться в сторону ближайшей напасти, точное позиционирование персонажа не во время перестрелки, а, скажем, при скрытном исследовании вражеского офиса, превращается в подлинную муку – вместо того чтобы четко двигаться в заданном направлении, Хэммонд и Картер вихляют по комнатам, выписывая орбитальные крендели. Хотели пройти вдоль

стеночки, а выскочили под нос охраннику. Обычное дело... Существует тонкая грань между серьезным недостатком игры, который все-таки можно простить, и проблемой, начисто убивающей геймплей. The Getaway на этой грани опасно балансирует, но все-таки ее не пересекает.

GOP, STOP & TWO SMOKING BARRELS!

Мы выяснили, что The Getaway не лишен недостатков. Мало того, другую игру эти недостатки, пожалуй, испортили бы. Если бы не всамделишный Лондон с его тесно застроенными кварталами и огромными парками, с его пабами, магазинами и забитыми транспортом улицами, глянцевым ворохом достопримечательностей и скрытой от глаз туристов криминальной изнанкой; если бы не живой, жестокий, взрослый сюжет, где адекватно отразились редкие в современных политкорректных играх расизм, сексизм, садизм и прочие «измы»; если бы не бешеное рвение, с которым штурмуете каждый новый уровень, буквально прогрызая себе дорогу сквозь неиссякаемые препоны – если бы всего этого не было, то да, The Getaway так бы и остался просто сплавом неплохой гонки со своеобразным экшном. К счастью, все вышеперечисленное заправлено в игру, как джинн в бутылку – и ждет своего часа. С технической точки зрения, это



если не крупный прорыв, то уж точно впечатляющая демонстрация возможностей PlayStation 2. С этической – провокационное покушение на стереотипы дозволенного в видеоиграх. С эстетической – наиболее достоверное виртуальное отображение существующего на самом деле мегаполиса, на просторах которого особенно хорошо проступают следствия человеческих пороков. Это совсем необычная видеоигра. Мы такие ценим. ■

РЕЗЮМЕ

■ ПЛЮСЫ

Провокационный сюжет, амбициозное воплощение Лондона, реалистичная графика, стильный саундтрек в стиле бибоп.

СТРАНА ИГР

■ МИНУСЫ

Проблемы со стационарно подвешенной камерой и управлением героями, завышенная сложность, малое количество бонусов.

Крепкий орешек специально для тех, кто хочет проверить свои геймерские навыки. Тяжело и интересно – как на комсомольской стройке!

8,0

НОВЫЙ МИРОВОЙ ПОРЯДОК



New World Order - Игра, которая бросает вызов Counter - Strike, Max Payne и Ghost Recon.

Неуловимый «Синдикат» - группа элитных наемников терроризма - поверг в страх все население Земли.

Ответный шаг международных служб - команда лучших из лучших спецназа "Г.А.Т.", получает санкции на любые действия с целью уничтожения «Синдиката».

"Г.А.Т." против «Синдиката» в борьбе за Новый Мировой Порядок.



P3i
PROJECT THREE
INTERACTIVE

REVOLT
GAMES

РУССОБИТ-М
WWW.RUSSOBIT-M.RU

©2002 «Руссобит Паблишинг». ©2002 «Project Three Interactive».
Разработано **TERMITE GAMES AB**. Локализовано компанией «Revolt Games».
Издатель «Руссобит Паблишинг», e-mail: office@russobit-m.ru, www.russobit-m.ru
Отдел продаж: т: (085) 212-44-51, 212-01-81, 212-01-61.
Техническая поддержка: support@russobit-m.ru, т: 212-27-90



Colin McRae RALLY 3

БИТВА ТИТАНОВ

■ ПЛАТФОРМА: PS2, Xbox, PC, GameCube
 ■ ЖАНР: Racing
 ■ ИЗДАТЕЛЬ: Codemasters
 ■ РАЗРАБОТЧИК: Codemasters ■
 КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 2 ■ ОНЛАЙН: www.codemasters.com

СТРАНА ИГР

ЗОЛОТО
ВЫБОР РЕДАКЦИИ

НА ДИСКЕ

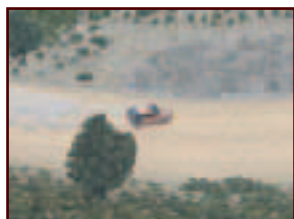
Времена, когда сериал Colin McRae безраздельно властвовал на жанровых просторах, к счастью ли, к сожалению ли, безвозвратно ушли. Раллийные гонки набирают популярность, мировой чемпионат WRC резко поднял свои телевизионные рейтинги, а на рынок вышла компания Sony, отнявшая у Codemasters лицензию на использование символики, автомобилей, имен и названий команд официального чемпионата.

СЕРГЕЙ ОВЧИННИКОВ
 AMIR@GAMELAND.RU

FORD FOCUS X3

Несмотря на то, что в основном игровом режиме имеется лишь одна машина, представлена она аж в трех различных модификациях, различных для каждого из сезонов. Отличия включают в себя не только другую окраску кузова, но и некоторые особенности поведения на трассе. Не говоря уже о возрастающей от модели к модели мощности двигателя и совершенствовании подвески.

Впрочем, конечно, для псевдоаркадного игрового процесса CMR это не столь уж существенно.

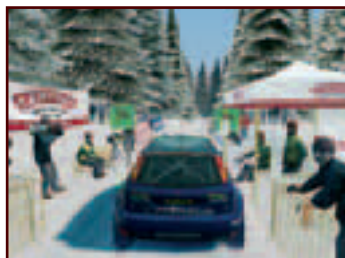


Появившись практически одновременно и сразу же став главными конкурентами в борьбе за звание лучшей раллийной гонки 2002 года, Colin McRae Rally 3 и WRC II Extreme вступили на тропу войны...

НЕ WRC ЕДИНЫМ...

Непреклемый авторитет компании Codemasters в области создания раллийных симуляторов — штука, безусловно, приятная (для разработчиков, разумеется). Она же, впрочем, обязывает создателей очередной серии знаменитого Colin McRae Rally не просто заниматься ежегодной штамповкой популярного бренда, но вечно искать новые высоты в и без того отточенном игровом процессе. При этом, разумеется, изменение любой, даже самой незначительной детали, немедленно приводит к настоящим бурям в фанатских кругах. Надо отдать должное Codemasters — несмотря на огромный соблазн взять вторую часть игры и просто приделать к ней новый графический движок, разработчики сумели произвести на свет продукт, который полностью заслуживает цифры «3» в названии. Но именно за эти новации многие из прежних поклонников сериала третью часть не поймут и не примут...

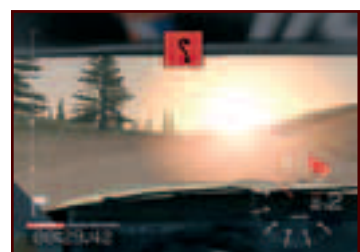
После того как Sony Computer Entertainment аккуратно закрепила за собой все права на WRC, на долю Codemasters остался лишь сам МакРей и его бравый Ford Focus. Учитывая, что особых успехов в этом сезоне шотландец не достиг, более того, к его завершению гонщик успел расстаться со своим штурманом (который, разумеется, озвучивал игру) и покинуть саму команду Ford, переметнувшись к Citroen, ценность ли-



▲ Никакие мерзкие полигонные статисты не испортят красоту вида. Огромные, уходящие в небо ели, чистейший снежок, легкий морозец...

цензии стала невысокой. Правда, для Codemasters Colin McRae — это уже весьма раскрученная марка, и мелкие передраги в реальном гоночном мире на ее популярности вряд ли смогут серьезно отразиться. Тем не менее, кроме одного гонщика, одно-

го штурмана и одного автомобиля больше ничего «официального» в третьей серии CMR нет. И это навело разработчиков на принятие одного весьма противоречивого решения. Создавая гигантский трехлетний «сюжетный» чемпионат, Codemasters попросту выкинули из него возможность играть за кого-либо, кроме великого шотландца и ездить на чем-либо, кроме его замечательного Ford Focus. Так что если на коробке на-



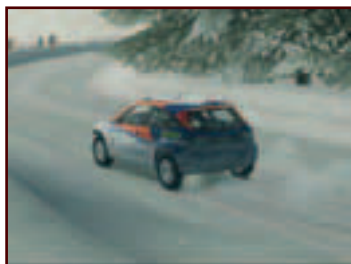


▲ Феноменально удачные погодные эффекты — визитная карточка CMR3. Вдобавок к этому вид из кабины стал относительно удобен.

писано «Colin McRae Rally», то это теперь значит, что и играть вам придется исключительно за него. Все остальные гонщики и автомобили (списанные, разумеется, с реальных прототипов, но с видоизмененными именами и внешним обликом) присутствуют лишь в дополнительных режимах типа одиночных заездов или многопользовательской игры.

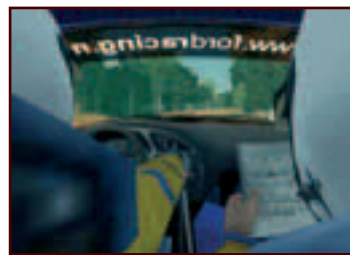
ТРИ ГОДА ЗА БАРАНКОЙ

Серьезно ограничив наши возможности в главном игровом режиме, Codemasters изо всех сил постарались возместить потери, создав, пожалуй, самую цельную и захватывающую интерпретацию гоночной карьеры. В недавнем хите Pro Race Driver для достижения похожей цели была введена полноценная сюжетная линия, масса персонажей, роликов и даже вполне полноценная экономи-



ческая модель. CMR3 — пиршество минимализма. Простота и доступность во всем. Собственно МакРея мы практически не видим и никогда не слышим, а вместо этого совер-

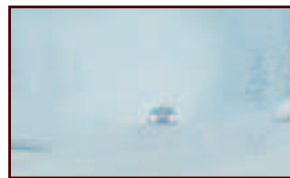
шенно свободно и осознанно сами занимаем его место. И очередная победа — это победа ваша и только ваша, а не того дяденьки в синем костюме. Другое дело — штурман. Его занудливое бурчание предстоит слушать на протяжении долгих часов, и не только слушать, но вслушиваться, поскольку в этой информации «four right, tightens to three, straight fifty, jump maybe into six left», выпаленной скороговоркой, таится главный ключ к успеху. Ведь ралли — это



не гонки на скорость, и даже не состязание в искусстве прохождения поворотов, а прежде всего мастерство ориентирования на местности, умение мгновенно принимать решение, исходя из моментально меняющейся ситуации. Ралли — это личное сражение каждого гонщика с трассой, в то время как стандартные гонки, та же F1, например, — это все же мероприятие преимущественно коллективное. Именно поэтому, кстати, телевизионная зрелищность того же WRC куда меньше, чем у «королевских гонок». А вот игры раллийные получаются куда более интересными, чем пресные и безыдейные

НАКОПЛЕНИЯ

В процессе прохождения игровой «кампании» вы будете получать многочисленные бонусы, в зависимости от успехов на трассе, разумеется. Так, за победу в ралли, как правило, дается очередной автомобиль, а за более скромные успехи — многочисленные навороты: новые виды шин, подвесок, тормозов и прочих необходимых в деле предметов. При этом большинство игроков все же предпочитает пользоваться стандартными настройками, автоматически предоставляемыми игрой перед каждой гонкой. Старания настоящего автомобилиста по грамотной настройке авто непременно будут вознаграждены заметным улучшением результатов...





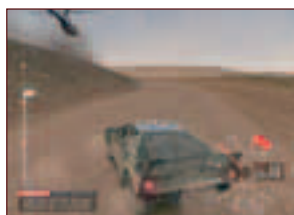
▲ Мучить машину можно десятками различных способов. Художественное истязание включает в себя прокол шин, разбиение всех, даже самых крошечных стеклышек, ну вы видите...

симуляторы «Формулы».

Однопользовательская кампания в CMR3 разбита на три основных этапа — три года вымышленных чемпионатов мира. Начинаем с шести этапов — от заезда в Финляндии, представляющей собой красивейшую гонку по заливным лугам и зеленым лесам среди кристально чистых озер, до преимущественно горной гонки в США и ледяных тропинок среди мохнатых, покрытых снегом елей в Швеции. А еще имеется великолепная и не в меру сложная трасса в Японии, где, как и в Лондоне, всегда дождь; очень симпатичная Испания и весьма похожая на нее Австралия. Все же в календаре CMR3 десять различных государств, и в два последующих этапа новые трассы будут чередоваться со старыми.

РЕФОРМАТОРЫ

Впервые оказавшись на трассе, ста-



▲ Вертолет над трассой и по сей день остается неизменным атрибутом большинства гонок.

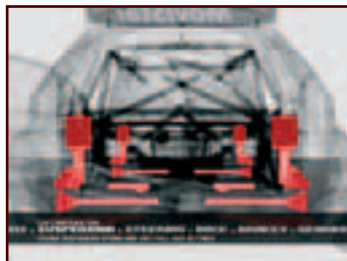


рый фанат сериала немедленно поймет, что физическая модель претерпела почти радикальные изменения. Пользуясь старыми навыками, полученными в результате долгих часов общения с CMR2, вы закончите очередной участок с примерно пятнадцатисекундным отставанием от лидера и как следует побитой машиной. Для разнообразия это, конечно, неплохо, но переучиваться придется. Поначалу кажется, что Ford Focus стал менее стабильным, более вертлявым, заполучил в свое распоряжение такую неприятную штуку, как избыточная поворачиваемость (причем в Xbox-



▲ Модель Ford Focus составлена из 13 тысяч полигонов против стандартных 18 тысяч в WRC II Extreme.

версии — особенно). Но здесь стоит вспомнить анекдот про любовь к кошкам и неумение их готовить. После пары этапов борьбы с непослушным авто приходит понимание новой системы, и все становится на свои места. В CMR3 автомобиль получил еще одну ось, по которой вычисляются нагрузки и распределение сил в каждый конкретный момент игрового процесса, отчего, помимо прибавления реалистичности, совершенно произвольно добавилось и динамики.



▲ После стилистически навороченного интерфейса CMR 2.0 нашему вниманию предстает очередной маленький шедевр. Не вполне удобный, но зато чрезвычайно симпатичный.

Еще один момент добавил шустрый графический движок, который теперь нет смысла искусственно замедлять (что имело место в прошлых сериях). В Colin McRae по-прежнему самая сбалансированная и интересная модель управления. Немного иная, чем во второй части, но блестяще реализованная. WRC II Extreme тоже сделал большой шаг вперед, но все еще отстает (наше главное «фи» — за мерзкие полосатые столбики). Еще один параметр, по которому CMR3 выигрывает вчистую — это дизайн

трасс. Несмотря на огромные ресурсы и возможности, открывшиеся перед Evolution Studios (создателями WRC), художники из Codemasters сумели создать огромное количество потрясающе красивых и разнообразных трасс, среди которых имеются и истинные шедевры, запоминающиеся раз и навсегда. Особой похвалы заслуживают романтическая Финляндия с ее полями и озерами и заснеженная Швеция, где огромные заснеженные еловые лапы, нависшие над трассой, буквально касаются корпуса чистенького Форда. Что касается чисто технического аспекта, Sony, безусловно, впереди. В WRC на трассе больше объектов, лучше выполнены текстуры, имеется масса интереснейших эффектов, да и сами трассы длиннее. В качестве ответа Codemasters может предложить лишь отличную (хотя и совсем нереалистичную) воду и очаровательный эффект дождя на лобовом стекле. В остальном все достаточно солидно и быстро, но явно без излишеств. Xbox-версия, как водится, выглядит



посимпатичнее, чем на PS2, да и управляется она несколько интереснее, хотя в остальном различия между ними минимальны.

Сериал WRC с легкой руки и толстого кошелька SCEE превратился в чрезвычайно серьезного и опасного конкурента. Сдается мне, что уже в следующем году, взглянув на CMR3 и набравшись еще больше опыта, Evolution выдаст нам почти совершенный продукт. Пока же перевес на стороне Codemasters. Несмотря на пару несурзных элементов в композиции и отнюдь не революционную графику, Colin McRae по-прежнему выделяется на фоне конкурентов как любимое родителями дитя от менее обласканных сверстников. ■

РЕЗЮМЕ

■ ПЛЮСЫ

Великолепный дизайн трасс и серьезно измененная модель управления, масса симпатичных графических и «режиссерских» эффектов.

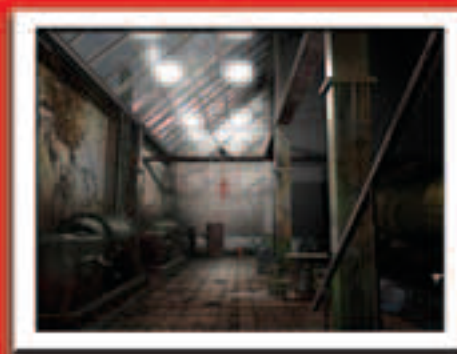
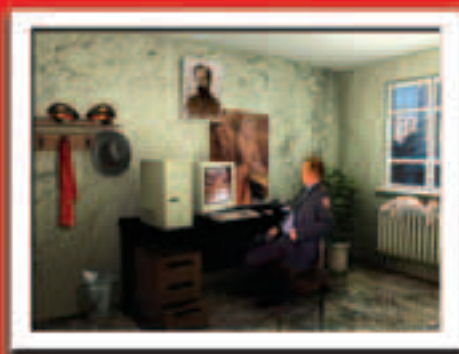
СТРАНА ИГР

■ МИНУСЫ

Наличие лишь одного базового автомобиля в основном режиме. Графика несколько слабее, чем у главного конкурента.

Отсутствие официальной лицензии WRC, вероятно, влияет на имидж сериала, но никак не на его качество, которое продолжает оставаться отменным.

8,0



По вопросам оптовых продаж и сотрудничества обращаться по телефону: (095) 745-01-14, e-mail: sales@media2000.ru. Санкт-Петербург по телефону: (085) 745-01-14, e-mail: sales-spb@media2000.ru. Доставка по Москве - бесплатно! Подарки зарегистрированным пользователям по телефону: (095) 777-58-52, e-mail: support@media2000.ru.



СТРАНА
ИГРПЛАТИНА
ВЫБОР РЕДАКЦИИ

ИГРОВЫЕ

METROID PRIME

ЧУГУННЫЙ СКОРОХОД

Достоин ли проект, разработанный американцами из никому не известной студии Retro, пусть и под присмотром самого Миямото, имени легендарного Metroid? Возможен ли перенос классического игрового процесса в трехмерный мир, да еще и отображенный с перспективой от первого лица? К какому жанру можно отнести то, что получилось в результате у Retro? И вообще, стоит ли во все это играть? Ответы — на ближайших страницах.

■ ПЛАТФОРМА: GameCube ■ ЖАНР: 3D-action/adventure ■ ИЗДАТЕЛЬ: Nintendo ■ РАЗРАБОТЧИК: Retro Studios ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1 ■ ОНЛАЙН: <http://www.metroid.com>

БОССЫ METROID PRIME

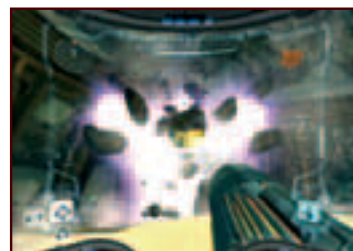
Каждая битва с очередным боссом — серьезное испытание вашего ума и сообразительности. Обычными грубыми методами, как правило, босса не завалить. Ну а чтобы выявить его слабые места, необходимо для начала отсканировать злодея. Поскольку процесс занимает солидное количество времени, будьте готовы, что проделывать его придется в несколько заходов. Изучив информацию, активно смотрите по сторонам и ищите то, что может помочь. Так, например, мерзкого жука, разрастающегося благодаря фотосинтезу, можно ослабить, отвернув направляющие на него свет зеркала, и, воспользовавшись моментом замешательства злодея, заложить ему в корни бомбу...

► Нацеливание на противника происходит автоматически при нажатии левого шифта, после чего вы сможете кружить вокруг него, спокойно расстреливая...

СЕРГЕЙ ОВЧИННИКОВ
AMIR@GAMELAND.RU

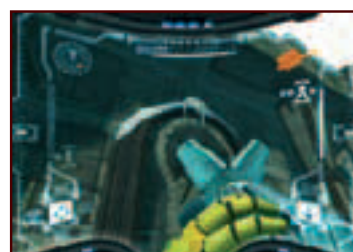
Чтобы перечислить все игровые сериалы, которые оставили действительно значительный след в истории, много времени не потребуется. Doom, Zelda, Mario, Civilization, SimCity, Sonic плюс еще, возможно, десяток позиций. Далеко не на последнем месте в этом списке наверняка будет значиться и сериал Metroid, уже давно не баловавший нас своим очередным воплощением (так же, как и Doom, например). Возрождая легендарную игру

после многолетнего перерыва, Nintendo рисковала многим и решилась на серьезные эксперименты. Для большей части современных геймеров слово Metroid не значило практически ничего (слишком уж много времени прошло со времен SNES), немногочисленная же кучка фанатов, знающих об истоках сериала, с самого начала весьма критически отзывалась относительно идеи превратить Metroid в очередной шутер от первого лица. Подозрения этих людей еще сильнее укрепились после того как было объявлено, что разработкой Metroid Prime будет заниматься не



EAD, а никому не известная компания Retro. После демонстрации игры на E3'2002 критика сменилась осторожными положительными откликами, которые со временем переросли в восторженные. Сегодня же, исходя из опыта и поперек финальную версию Metroid Prime, я могу с абсолютной уверенностью заявить, что перед нами — один из лучших игровых проектов современности.

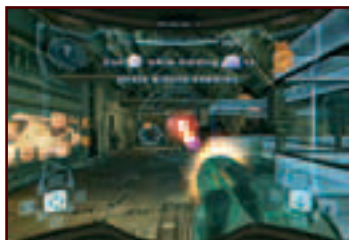
MP относится к той редкой и оттого еще более ценной категории игр, поглощающих вас сразу и без остатка, захватывающих с первой секунды и



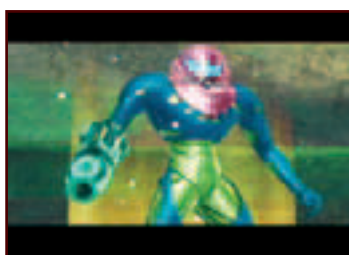


▲ Первый босс игры, с которым придется столкнуться — очаровательная мутантша, защищенная силовым полем.

не отпускающих до последнего кадра финальных титров. В Metroid вы не играете — вы в нем живете — и это не преувеличение. Здесь никто не предложит вам просто поуправлять крутой теткой в навороченном скафандре, одной левой укладывающей армии монстров. Благодаря невероятному эффекту присутствия, вы будете чувствовать каждый камешек на земле, каждую песчинку под ногами, каждую снежинку, плавно сажающуюся на забрало шлема. И этот замечательный бронекостюм, спасающий от агрессивной внешней среды и наделенный владелицу невероятными способностями. И пропитанные таинственной древней культурой развалины — здесь они воспринимаются куда лучше, чем экскурсия в каких-нибудь Помпеях. Но что поражает больше всего, это потрясающая, пьянящая свобода. Максимально открытая структура игры позволяет вам действительно исследовать гигантские миры планеты Talon IV, а не гулять по узким коридорчикам в поисках очередного желтого ключа. Лабиринты и секреты практически бесконечны, вам предоставляется возможность заниматься именно теми проблемами, которые в данный момент волнуют, исследовать те участки, которые наиболее интересны, и в результате идти собственным уникальным путем. Некоторые ограничения, конечно же, имеются — в лице закрытых дверей, высоких стен и узких нор — однако вся прелесть здесь заключается в том, что эти самые недоступные места вдохновляют вас на поиски новых технических средств. Как и в Legend of Zelda, практически за любое значимое действие игроку полагается та или иная награда, которая с лихвой окупает время и силы, потраченные на ее получение. Когда вы увидите

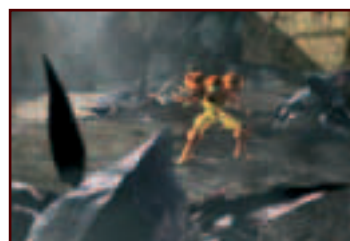


очередную энергетическую таблетку, одиноко лежащую на какой-нибудь высоченной галерее, то сами без всяких уговоров или, упаси боже, брифингов, непременно полезете за ней, невзирая на трудности и препятствия. К слову сказать, игровой процесс в Metroid Prime построен совершенно иным образом, нежели в стандартных шутерах. Исследование территории, каждого клочка земли, всей флоры и фауны Talon IV здесь занимает центральное место, в то время как собственно стрельба по монстрам представлена достаточно схематично. Прежде чем заниматься бессмысленной пальбой по всему, что движется, сначала не мешало бы понять, с чем же вы столкнулись. Значительное



число монстров вообще не поддается стандартным видам оружия; некоторые, несмотря на прочную броню, имеют уязвимые места, а многие вообще для вас не опасны или даже жизненно важны для прохождения того или иного места. Так, например, светлячки, несмотря на все свое недружелюбие при личном контакте с Samus, освещают помещения — в том случае, если вы их пристрелите, дальнейший путь придется проделывать в полной темноте. Или злобная кусачая травка, которая на самом деле, чрезвычайно пуглива — достаточно одного выстрела (даже не в упор, а где-то рядом), и все ядовитые стебельки немедленно спрячутся. Еще один инновационный аспект MP — истинно прищипочный подход к сражениям с боссами, каждое из которых является больше головоломкой, нежели собственно боем.

Гигантский мир Talon IV разделен на несколько уровней, соединенных друг с другом многочисленными лифтами, разбросанными по территории планеты и позволяющими Samus преодолевать десятки километров между ледяными, огненными, песчаными территориями. Вступительный уровень, расположенный на базе космических пиратов, в систему не входит, и те сорок-пятьдесят минут, что вы проведете там, послужат неплохой



тренировкой. Уже с первых минут действия вы поймете, насколько Metroid отличается от всех остальных представителей жанра. Высокотехнологичный костюм Samus позволяет ей сворачиваться в шарик (камера немедленно отъезжает, позволяя контролировать действие от третьего лица), что поможет пролезать в норы, кататься по трубам и лабиринтам, устроенным на манер классиче-

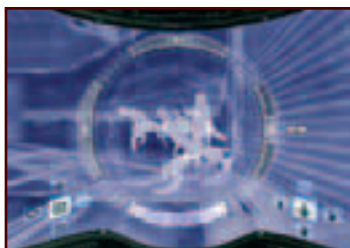
ЯПОНСКОЕ ВМЕШАТЕЛЬСТВО

Продюсером и вдохновителем предыдущих серий Metroid был старый друг и учитель Миямото, инженер и дизайнер Гумпей Йокой. Тот, как известно, уйдя из Nintendo, трагически погиб в автокатастрофе шесть лет тому назад. Отчасти поэтому Миямото и не хотел самостоятельно заниматься сиквелом Metroid. Однако у Retro работа над проектом поначалу не задавалась, и Nintendo все же отрядила своего ведущего специалиста на помощь американцам. Кстати, вероятно, из-за этого MP изобилует рядом фирменных миямотовских приемчиков, а вот в Mario Sunshine их, особенно на более поздних уровнях, явно не достает — фокус маэстро несколько сместился в сторону Metroid как раз в последние месяцы работы над обоими проектами. На качестве Legend of Zelda, вышедшей в Японии 13 декабря, этот факт, правда, нисколько не отразился...

▲ Отсканировав очередного монстра, вы получите полный доступ ко всем важным сведениям о нем. Внешний вид, повадки, степень агрессивности, особенности поведения и так далее.



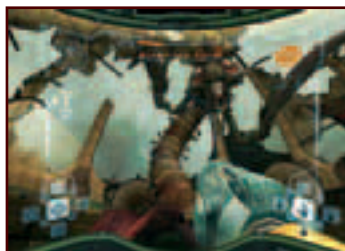
▲ Про невероятный шарик, в который может при желании сворачиваться Samus, можно было бы сделать отдельную хитовую игру, но и в Metroid Prime он найдет для себя достойное применение.



ских платформенных бродилок начала девяностых (того же Super Metroid, к примеру), эффективно бороться с некоторыми видами монстров и даже раскладывать бомбы. Еще одно нажатие кнопки – и Samus возвращается в свой первоначальный облик, в котором она может не только бегать, прыгать, стрелять и оглядываться по сторонам, но также

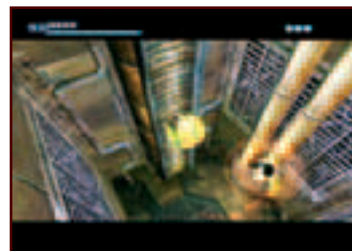
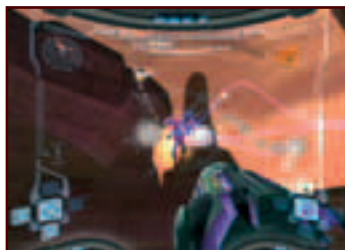


исследовать окружающий мир различными сканерами. Поначалу доступно лишь самое простое сканирование, позволяющее активировать некоторые переключатели и руны, а

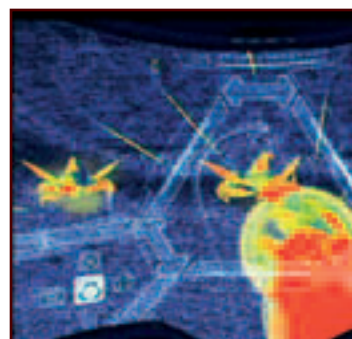


также получать информацию о предметах и монстрах, населяющих мир. Позднее к этому добавятся более прогрессивные возможности – такие, например, как сканер, отображающий температурную картинку окружающего пространства или даже устройство, работающее на рентгеновских лучах. При этом построение игровых миров таково, что при получении очередной новой игрушки всегда есть смысл вернуться к уже пройденным участкам, чтобы заняться поиском неразведанных пространств и секретов. Так как гулять в Metroid действительно придется достаточно много, разработчики расположили лифты, позволяющие перемещаться между уровнями, таким образом, чтобы добираться до них было максимально удобно из практически любой точки карты. Со временем вы также сможете открыть дополнительные секретные проходы.

Metroid Prime – без сомнения, лучшая дизайнерская работа последних лет в игровой индустрии. Мир, созданный художниками и программистами из Retro, напавал сражает своим великолепием и разнообразием. Несмотря на совершенно гигантские размеры игровых миров и бесчисленное количество помещений и переходов, каждый, повторяю, каждый зал, комнатка или коридорчик смотрится по-своему и запоминается мгновенно. Впервые на моей памяти даже текстуры не выглядят очередным куском обоев, накле-



енным на одинаковые стены. Идеально выверена цветовая гамма. Потрясающе разнообразны и в то же время весьма системны дизайны монстров. Внимание к мельчайшим деталям поражает воображение – вы никогда не перестанете удивляться тому, сколько же всяких, на первый взгляд незаметных, но на редкость интересных штук, наворотов и фенечек дизайнеры умудрились вложить в эту игру. О качестве графики, количестве кадров в секунду и прочих вещах даже говорить бессмысленно – да, технологически игра выглядит потрясающе, но вовсе не это делает Metroid Prime шедевром. Скорее всего, винить здесь нужно уникальное сочетание грамотного, интересного, умного сюжета, раскрывающегося с необычной



▲ Вот так работает термальный сканер, разрисовывающий мир вокруг соответственно температуре находящихся рядом объектов. Так можно искать источники энергии, находить слабые места боссов и получать доступ к секретам.

перспективой, затягивающего и новаторского игрового процесса, потрясающего дизайна, мощного саундтрека и некой неуловимой, но чувствующейся за каждым кадром нинтендовской магии. ■

РЕЗЮМЕ

■ ПЛЮСЫ

Сногсшибательный дизайн, отличный баланс между жанровыми компонентами, разнообразие геймплея и почти полная свобода действий.

СТРАНА ИГР

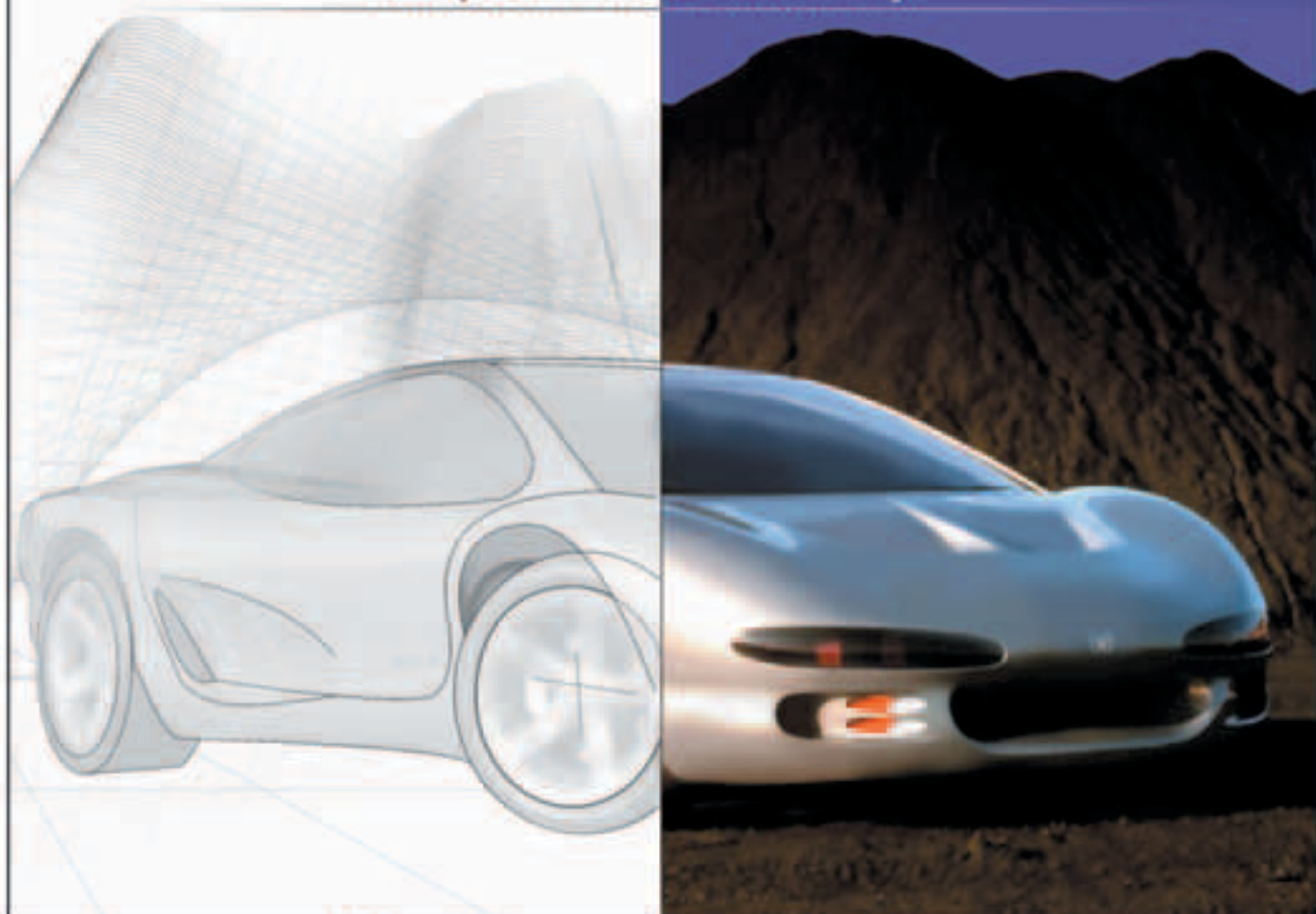
■ МИНУСЫ

Непростая карта мира, почти идеальная, но неординарная схема управления, упрощенные автоприцелом бои.

Пожалуй, лучшая англоязычная игра этого года (кхм... у японцев еще и Zelda имеется), невероятный по своим масштабам качественный прорыв никому прежде не известной команды. Чудеса, да и только!

9,5

от простого к сложному



ЛУЧШИЙ ХОСТИНГ В РОССИИ!

НЕОГРАНИЧЕННЫЙ ТРАФИК

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ЦЕНЫ НА Dial-Up

АНТИВИРУСНАЯ ПРОВЕРКА ПОЧТЫ

WINDOWS-ХОСТИНГ

опорная сеть 1 Гбит/с

круглосуточная техническая поддержка

любые объемы дискового пространства

все возможности хостинга

постоянным клиентам - скидки!

Регистрация доменных имен в зонах

.com, .org, .net, .ru, .info, .biz

При оплате услуг хостинга на 6 месяцев

домен в любой зоне - **Бесплатно!**

тел.: (095) 956-1380

тел.: (812) 326-4469

e-mail: hosting@zenon.net



ZENON N.S.P.
www.zenon.net
www.host.ru

UNIX - ХОСТИНГ

Экономный \$6*

50 Мб дискового пространства
CGI-скрипты, SSI NoExec

Рабочий \$13*

70 Мб дискового пространства
CGI-каталог, SSI, PHP4, MySQL
5 почтовых ящиков

Профессионал \$38*

300 Мб дискового пространства
MySQL, PostgreSQL, Java servlets
mod_Peri, mod_PHP, gcc
50 почтовых ящиков

WINDOWS - ХОСТИНГ

Базовый \$30

50 Мб дискового пространства
ASP (VBScript, JScript), WEBDAV

Расширенный \$60

100 Мб дискового пространства
ASP, Script-каталог, SSI, WEBDAV, MSSQL

* тарифы указаны за 1 месяц, без учета налогов

СТРАНА
ИГРПЛАТФОРМЫ
ВЫБОР РЕ

НА ДИСКЕ

Super Metroid вышел на SNES в 1994 году. За последовавшие без малого девять лет Самус Аран, лишь эпизодически появляясь в нинтендовских капустниках вроде Super Smash Bros: Melee, уступала место новым героям — до поры до времени. Девушка просто собиралась с силами.

■ ПЛАТФОРМА: Game Boy Advance ■ ЖАНР: action/adventure
■ ИЗДАТЕЛЬ: Nintendo ■ РАЗРАБОТЧИК: Nintendo ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1 ■ ОНЛАЙН: <http://www.nintendo.com>

METROID FUSION

А В КОНЦЕ ОНА СНИМЕТ СКАФАНДР!

ВАЛЕРИЙ «А.КУПЕР» КОРНЕЕВ
VALKORN@GAMELAND.RU

Двойной удар новых частей Metroid по обеим системам от Nintendo оказался весьма кстати: в наше время даже усатый водопроводчик от Миямото продается не так успешно, как хотелось бы его японским родителям. Компании понадобился герой, способный возродить вокруг имени Nintendo былой ажиотаж, и Самус подвернулась очень вовремя. Про Metroid Prime на GameCube вам поведают Овчинников, а я скажу пару словечек о Fusion — редкой оригинальной GBA-игре от Nintendo (оригинальной в том смысле, что это не порт махровой классики со SNES, а действительно свежая разработка).

в специально отведенных комнатах, приветствуется постепенный рост всех характеристик героя (RPG!). Серия Metroid — основоположница этого любопытного поджанра, авторы Castlevania просто перенесли его особенности в свою вселенную. И кому, как не команде под началом Миямото продвигать удачную концепцию дальше? Механика уже достигла совершенства, поэтому в Metroid Fusion силы разработчика брошены не на отладку игрового процесса и устранение каких-то недостатков, а на проработку гигантских пространств планеты SR388, доступных для исследования. При

▼ Вот они, самые загадочные и опасные организмы в Галактике — метроиды.



▲ Максимум, который можно выжать из GBA в игре с двухмерной графикой. Филигранная красота!

том, что пейзаж меняется почти с каждым экраном, в игре немало полноэкранных рисованных заставок, а врагов насчитываются десятки видов — не пострадало музыкальное сопровождение (в последней Castlevania сильно хромает именно саундтрек, которым пришлось пожертвовать ради свободного места под графику). Virtuozы из Nintendo умудрились разместить в памяти картриджа уйму графики, вместе с тем не подвергая губительной компрессии амбиентные пассажи композитора Кэндзи Яаммото. Получается, Metroid Fusion смело может брать приз не только как лучший портативный приключенческий боевик, но и за лучший звук на GBA — а это дорогого стоит, ведь в этой области карманная 32-битка, как известно, серьезно уступает своей старшей 16-битной родственнице. ■



▲ Разумный компьютер обожает не только информировать вас, но и вести душещипательные беседы.

Модель игры знакома всем, кто играл в последние Castlevania — Symphony of the Night на PS one и Circle of the Moon/Harmony of Dissonance на GBA. Есть некий лабиринт, чьи секции открываются по мере приобретения вашим персонажем различных умений и навыков (апгрейд оружия и бронекожуха). Обязательно присутствие огромных боссов, возможность сохранять игру



РЕЗЮМЕ

■ ПЛЮСЫ

Прекрасный геймплей, непревзойденные на GBA графика и звук, интересный сюжет, множество секретов. Типичный хит от Nintendo.

СТРАНА ИГР

■ МИНУСЫ

Некоторые детали сложно разглядеть, если приставка не оборудована встроенной подсветкой Afterburner (см. предыдущий номер «СИ»).

Лучшее двухмерное выступление Самус. В мире миллионы обладателей GBA, и каждому из них мы рекомендуем обзавестись этим картриджем.

9,5

СТАЛЬНОЙ ФАРШ НА КРАСНОЙ ПЛАНЕТЕ



- НЕСТАНДАРТНОЕ СОЧЕТАНИЕ ШУТЕРА, АРКАДЫ И ТАКТИЧЕСКОГО СИМУЛЯТОРА
- В ИГРЕ ИСПОЛЬЗУЕТСЯ ДВИЖОК, НА КОТОРОМ БЫЛА СДЕЛАНА ИГРА ALIENS VS. PREDATOR 2
- ОТЛИЧНОЕ КАЧЕСТВО СПЕЦЭФФЕКТОВ, ВОСПЫШЕК, ВЗРЫВОВ И Т.Д.
- НЕ ЗАБЫТ ЮМОР, В ТОМ ЧИСЛЕ И ЧЕРНЫЙ
- БОЛЬШОЕ КОЛИЧЕСТВО МИНИ-ИГР, ЗАСТАВЛЯЮЩИХ ВЗГЛЯНУТЬ НА СТАРЫЕ ЛЮБИМЫЕ АРКАДЫ В НОВОМ СВЕТЕ
- ЗАТЯГИВАЮЩИЙ, НАПРЯЖЕННЫЙ ГЕЙМПЛЕЙ

МАРШ!

ПОДАРОК - ИНТЕРНЕТ-КАРТА НА 10 ЕДИНИЦ
С 1 ФЕВРАЛЯ В 10 ПЕРВЫМ ПОКУПАТЕЛЯМ
DVD-ВЕРСИИ В ПЯТИ МАГАЗИНАХ СЕТИ «СОЮЗ»:

1. ПЕНИНСКИЙ ПР., 11, М. ОКТЯБРЬСКАЯ
2. ХВАЛЬСКИЙ Б-Р, 7/11, ЖУЛЕБИНО
3. ШЕРЕМЕТЬЕВСКАЯ, 60А (РАМСТОП М. РИЖСКАЯ)
4. КАШИРСКОЕ Ш., 67/2 (РАМСТОП-2)
5. ПЕТРОВКА, 2 (ЦУМ)

ОБ ВОПРОСАХ ОПТОВЫХ ЗАКУПОК ОБРАЩАТЬСЯ ПО ТЕЛ.: (095) 111 51 56, 111 54 40, E-MAIL: BUKALOV@KLU.RU

СНТ ЦЕНТРАЛЬНЫЙ ТЕЛЕСТАР



НВМ

Бука
BUKA ENTERTAINMENT
www.buka.ru

СТРАНА
ИГРЗОЛОТО
ВЫБОР РЕДАКЦИИ

SLY RACCOON



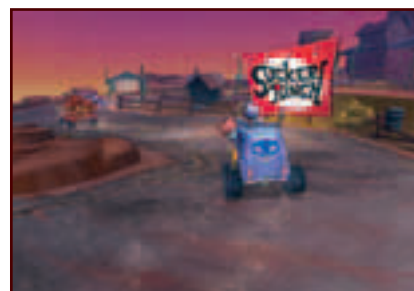
НА ДИСКЕ



НОЧНОЙ КОШМАР ВАШИХ СЕЙФОВ

Изобретатель платформеров Сигэру Миямото без малого 20 лет развивает концепцию жанра, прививая своим двухмерным, а потом и трехмерным бродилкам все новые черты. Но в Nintendo руководствуются принципом «семь раз отмерь», революции устраивают после тщательной подготовки и на экстремальные эксперименты идут с опаской. овсем другое дело – прыткие западные студии, смело скрещивающие платформеры с другими жанрами.

■ ПЛАТФОРМА: PS2
 ■ ЖАНР: platform
 ■ ИЗДАТЕЛЬ: SCEE
 ■ РАЗРАБОТЧИК: Sucker Punch
 ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1
 ■ ОНЛАЙН: <http://www.us.playstation.com/games/SCU>
 S-97198/



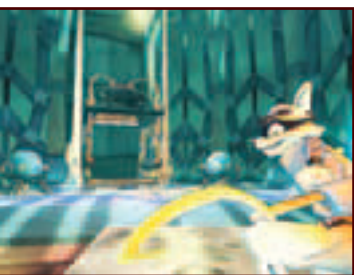
ВАЛЕРИЙ «А.КУПЕР» КОРНЕЕВ
 VALKORN@GAMELAND.RU

Совсем недавно мы рассказывали о Ratchet & Clank от Insomniac Games – любопытном гибриде 3D-приключения, шутера и головоломки, не лишенном, ко всему прочему, ролевых элементов вкупе с простенькой, но работающей экономической моделью. Со Sly Raccoon похожая история: обычная детская бегалка-прыгалка при ближайшем осмотре оказывается необычной, не такой уж детской, да и не просто бегалкой-прыгалкой. На этот раз в халат жанрового вивисектора облачилась малоизвестная команда Sucker Punch, чье название –

пустой звук для тех, кто не играл в Rocket: Robot on Wheels на Nintendo 64. Так как число игравших в эту раритетную вещь – величина пренебрежительно малая, общественность должна знать, что, помимо названия, которое сделало бы честь любому фильму ужасов пятидесятых, в дебютном творении Sucker Punch была реализована удивительно продвинутая для платформера физическая модель. Однако вместо того, чтобы идти по проторенной дорожке, ваяя сериал с названиями вроде Horse: Mammal on Legs или Parrot: Terror on Wings, авторы предпочли обратиться к несколько видеоизмененной концепции, придумали новых героев и помудрили с игровой механикой...

ХВОСТАТЫЙ МСТИТЕЛЬ

И получился пушистый, мультяшный, карикатурно-разноцветный, балаганно-цирковой stealth action под маской платформера! Впрочем, впереди паровоза бежать не будем: обо всем по порядку. Для начала – знакомимся. Слай Купер (Sly Cooper). Урожденный енот. И не простой полоскун, а продолжатель маститой династии благородных енотов-воров. Эдакий Арсен Люпен с хвостом. Обчистит вас, аки липку, причем сделает это элегантно, изящно, стильно и с юмором. Склонен превращать банальные ограбления в форменные аттракционы. В подельниках ходят бегемот Мюррей (Murray) и черепаший сын Бентли (Bentley) – первый функцио-



▲ Палка с загогулиной – верное оружие первоклассного енота-инфильтратора.

нирует водителем, второй исполняет обязанности мозгового центра, корректирующего во время операций действия Слая по радио (ну точно Отакон в Metal Gear Solid – тем более что в Sly Raccoon есть сцены, намеренно подтрунивающие над блокбастером Хидэо Кодзимы). Персональные враги «хорошего вора» Слая – команда «нехороших воров», называющих себя Fiendish Five и успевших отличиться тем, что убили папашу нашего хвостатого героя и завладели средоточием всех профессиональных секретов династии енотов, настоящей энциклопедией воровства: книгой Thievius Raccoonus. С персональными врагами церемониться не принято, и Слай бросается мстить убийцам, возвращать бесценный талмуд. В качестве третьей силы фигурирует полицейский инспектор, лисица Кармелита Фокс (Carmelita Fox), которой семейная трагедия Купера глубоко по барабану, а вот заставить енота смотреть на небо в клеточку ой как хочется.

ЕЛЕЙНЫЙ ДУШ

Дальше в мой лексикон активно вторгаются словечки и эпитеты, которые обычно использует мсье Корвин, расписывая очередное пополнение библиотеки Xbox. Итак, дорогие друзья, в чем авторам Sly Raccoon не откажешь, так это в чувстве стиля – все имевшиеся в запасниках Sucker Punch «кирпичики» пошли на постройку безупречно выглядящей игры с отлакированной до блеска графикой (насколько приятно говорить такие фразы, и главное – как же часто пришлось это делать за последний год!). Порядком намозоливший глаза эффект cel-shading тут пришелся ко двору, нисколько не раздражая; раздольные просторы локаций ласкают взор мягкостью оттенков и плавностью линий; тонко подобранные инструментальные аранжировки – как ни странно! – сопровождают вас на протяжении всей игры; а мультипликационные ролики в начале каждого из уровней задают должный тон приключениям и по исполнению своему готовы поспорить с фильмами-призерами лучших конкурсов Flash-анимации. Уф-ф. Korovin Mode OFF. Ну а как еще прикажете

▼ Одна из страничек воровской энциклопедии хранится, как ни странно, в самой настоящей библиотеке.



▲ Чудовищные враги, ликом сравнимые с самим Жугдэрдэмидийном Гуррагчой. А это говорит о многом.

говорить о хорошей игре? Даром, что выглядит все это ну точно как наряженная елка, так ведь и геймплей не отстает. Устройство уровней подогнано под диверсантские приемчики героя, однако не воспринимается излишне искусственным. Удовольствие от преодоления какого-либо препятствия, получаешь даже при успешном прохождении относительно простенького этапа – а этой чертой традиционно славятся творения грандов вроде Nintendo. Вообще, удовольствие – ключевое слово для характеристики впечатлений от Sly Raccoon.

ТЕПЕРЬ – С НОВЫМ ВКУСОМ!

Оставаясь по сути своей 3D-платформером, игра состоит из четырех основных миров, раздробленных на уровни поменьше и соединенных развилками в стиле Crash Bandicoot. Горите желанием сразиться с одним из четырех боссов? Будьте добры, сначала одолейте мелкие этапчики, через каждый из которых проложен линейный путь. Акцент перенесен с исследования на выживание в непростых условиях. Здесь-то и вступают в дело stealth-элементы Sly Raccoon, позаимствованные прямо из Metal Gear или Tenchu. Вор обязан оставаться незамеченным –



и моменты, где требуется маневрирование с целью не попасться в лучи прожекторов, фонариков охраны или под лучи лазерной сигнализации, по степени накала обстановки ничуть не уступают аналогичным сценам из «серьезных» шпионских боевиков. «Засветившись», будьте готовы к тому, что поднимется тревога, иллюминация сменит цвет с нейтрального белого на зловещий красный – и тут со всех лап нужно спешить отключать сирену, ведь повторное попадание «под колпак» грозит неминуемыми последствиями плачевного порядка. Один из способов избежать нежелательного внимания – пустить в ход воровские сверхспособности: места, где ими лучше воспользоваться, ради пушей наглядности отмечены светящимися голубыми индикаторами-подсказками. В зависимости от местоположения этих светлячков, Слай ползает, пригибается, крадется вдоль стен или совершает изощренные маневры уклонения. Как водится, новые способности и умения енот выучивает, разживаясь странич-

НА АВОСЬ!

Хорошо зная особенности жанра и понимая нужды игроков, Sucker Punch снизили степень точности всех действий Слая. Совершенно не обязательно устанавливать енота точно напротив необходимого каната, забудьте о риске оступиться, заглядывая за угол выступа скалы – движения здесь приблизительны, и погрешность в несколько миллиметров роли не играет: Слай все равно схватится за канат и удержится на утесе. Упор сделан не на точность позиционирования, а на реакцию. Нам кажется, что данный подход к управлению в трехмерном платформере просто идеален.



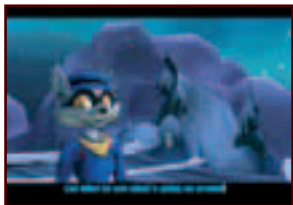


кой из Thievius Raccoonus по завершении каждого мини-приключения. Наследие Rocket: Robot on Wheels проявляется в возможности цепляться в прыжке за подвешенную лестницу, ветку, трубу или цепь (кнопка O) — ухватившись попавшейся конечностью за любой из упомянутых предметов, Слай начинает карабкаться, раскачиваться — в общем, выполняют контекстное движение, «привязанное» к данной детали фона. Такая система здорово облегчает навигацию в особо навороченных

троне и недостатки Sly Raccoon. К счастью, таковых насчитывается всего два. Первый — чехарда framerate: частота смены кадров то держится на 60 fps, а то вдруг стремительно обваливается, превращая действие на экране в подобие слайд-шоу. Правда, ощутимо мешает геймплею это лишь в паре мест, но все равно выходит неприлично: до безобразия стильная, аппетитная игра — и так подтормаживает. Недостатком номер два при желании можно назвать продолжительность: вся игра без усилий пробегается за 10-12 часов, и некоторых это вполне может отпугнуть (учитывая не самые низкие цены на диски для PS2 в России, большинство соотечественников чаще всего останавливают свое внимание на более «долгоиграющих» проектах). Самый ожидаемый платформер года Super Mario Sunshine отличился излишней сложностью, авторы же Sly Cooper двинулись в противоположном направлении, сделав финал максимально доступным даже для самых маленьких игроков. Отчасти это компенсируется time trial-версиями этапов, позволяющими улучшить срок их прохождения (в качестве бонусов выступают заметки сотрудников Sucker Punch о создании игры).

ВРАГИ СКУКИ

Однообразной Sly Raccoon не назовешь, особенно зная, что обычные этапы приправлены мини-играми, среди которых классический «рельсовый» шутер, экстремальные гонки на картах и драки на арене в духе Smash TV.



▲ Подтормаживание игры приходится особенно некстати во время прыжков через пропасти.



▲ Там, где Солид Снейк использует коробки, Слай отдает предпочтение деревянным бочкам.

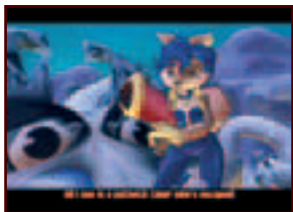
уровнях, явно выстроенных субъектом с ярко выраженным топологическим кретинизмом.

КОСЯЧКИ-СИ!

После столь восторженных излияний указывать на слабые стороны игры не слишком красиво, но «предупрежден — значит, вооружен», посему за-

НУ И ЧТО, ЧТО КОРОТКИЙ!

При условии, что вас за уши не оттащить от платформеров, если вы цените аккуратно и профессионально осовремененный геймплей «старой школы» — Sly Raccoon пропускать не следует ни в коем случае. Это ничего, что продолжительность енотовых эскапад невысока — в конце концов, длина игры никогда не была решающим фактором, по которому определялись бы хорошие и плохие проекты. Вся соль в том, что этот десяток часов вы проведете с радостной улыбкой — чего, увы, не могут гарантировать десятки других игрушек для PS2, доступных на российском рынке. ■



РЕЗЮМЕ

■ ПЛЮСЫ

Красивейшие уровни, удобное управление, пародийный геймплей с отсылками к хитам stealth action. Великолепная вещь.

■ МИНУСЫ

Время от времени все это великолепие начинает нещадно подтормаживать, да и заканчивается игра обескураживающе быстро.

«Слай» не будет чувствовать себя аутсайдером в одном ряду с Super Mario Sunshine и Ratchet & Clank. Он — один из лучших платформеров за год.

СТРАНА ИГР

8,0



Гегемония

- Трехмерная глобальная космическая стратегия в реальном времени
- Три противоборствующие расы
- Разветвленное древо технологий (более 200 открытий)
- Более 40 видов космических кораблей
- Многопользовательский режим для 8 игроков по локальной сети или через Интернет



SILENT HILL 2

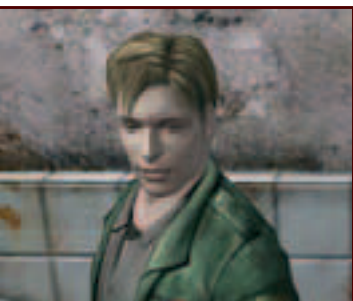
СКАЗКА
НА НОЧЬ

НА ДИСКЕ

■ ПЛАТФОРМА: PC ■ ЖАНР: survival horror ■ ИЗДАТЕЛЬ: Konami ■ РАЗРАБОТЧИК: KCET
 ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1 ■ ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ: PIII 700, 64 MB RAM, 3D-ускоритель
 ■ ОНЛАЙН: <http://www.konami.com/>

ШУМЫ НА ЭКРАНЕ

В графическом меню предусмотрена возможность отключать noise-опцию, отвечающую за создание эффекта старой киноплёнки. Только делать этого вам я настоятельно не рекомендую. Все-таки эффект включен по умолчанию, к тому же без него вы тут же станете обращать внимание на простенькие текстуры на улицах, да и общий вид делается чересчур стерильным.

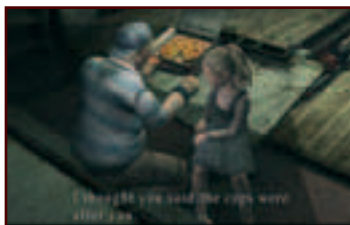


АНАТОЛИЙ НОРЕНКО
 SPOILER@GAMELAND.RU

Прежде всех выяснить подробности жуткой истории смогли владельцы PlayStation 2 — именно на этой консоли проект увидел свет впервые. После была выпущена Xbox-вариация, отличавшаяся наличием дополнительного сценария и новой концовки. Теперь же Konami приглашает на свой аттракцион страха PC-геймеров, обещая им ряд эксклюзивных удобств и возможностей.

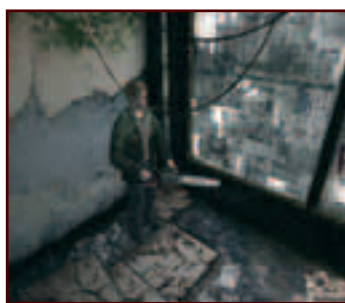
ДОКОПАТЬСЯ ДО ИСТИНЫ

Корреспонденция с того света может означать только одно — неприятности. К тому же, поверьте, Silent



Hill — не самое удачное место для проведения свиданий. В этом скверном городке вечно господствует густой туман, а по улицам свободно разгуливают пугающие своим обликом и поведением монстры. И кругом ни одной живой души... Правда, не совсем так. В игре еще можно встретить четырех персонажей, каждый из которых несет в себе ключик к разгадке тайны. Почти в самом начале Джеймс столкнется на кладбище со странной девушкой Анжелой, разыскивающей в городе маму. Как результат, также далеко не самая милая история, де-

тали которой вам придется узнать по ходу действия. Чуть позже в туалете одного из жилых домов герой застанет до смерти напуганного обжору Эдди в обнимку с унитазом. При этом самые внимательные заметят на кухне чьи-то окровавленные ноги, высывающиеся из холодильника... В парке у воды Джеймс встретит Марию, как две капли воды похожую на покойную супругу... А еще есть посто-



▲ Обшарпанные стены, заклеенные газетами окна, так теперь выглядит бар на улице Нили.

Джеймс Сандерленд получает письмо от своей жены Мэри, в котором она просит о свидании в городке Silent Hill. Герой без раздумий отправляется в дорогу, и, похоже, его не особенно смущает тот факт, что супруга умерла три года назад.



▲ После встречи в парке у озера Мария станет спутницей Джеймса.

яно убегающая девочка Лора, которая что-то знает о Мэри. Пересказать весь сюжет — самое страшное преступление. К тому же в любом случае домысливать все придется самому.

ДЕТЯМ ДО 16

В игре полно знаков, и разгадывать их значение — одно удовольствие. Если поначалу диалоги кажутся абсурдными и непонятными, то под конец объяснение находится почти всему. При этом в Silent Hill 2 несколько концовок, крайне неоднозначных, но всегда одинаково пессимистичных. Собственно, ощущение одиноче-

SILENT HILL 2



ства, безнадежности, неопределенности не покидает на протяжении всего действия. В этом плане серии Silent Hill нет равных. Игра рассчитана на взрослых, как говорят сами создатели, отсюда и темы, которые в ней затрагиваются. Самой слабой стороной проекта является игровой процесс, который быстро уходит на второй план, и служит

альный саундтрек, сочетающий в себе стили industrial и ambient. Да и эффекты впечатляют. По крайней мере, такого в повседневной жизни точно не услышишь. Пугает практически все: от раздающегося гулким эхом стука шагов до шипящего при приближении опасности радио. Да, и как говорит ответственный за все аудио-безумие Акира Йамаока (Akira Yamaoka): «Тишина – тоже звук». Различных монстров на самом деле не так уж много, но дизайнеру все же стоит отдать должное. Особенно запоминаются медсестры в запачканных кровью халатах. Чего только стоит их анимация, все эти неестественные движения, свалившаяся на бок голова... Еще то зрелище. По праву самым отвратительным и загадочным считается Pyramid Head, правда, предлагаю вам самим выяснить его происхождение.

В завершение обзора перечислим однозначные преимущества PC-



▲ Монстров лучше всего добивать смачным ударом ногой по голове.

лишь платформой для развития событий. Бессмысленная беготня по заброшенному городу с картой в руках, посещение ряда «сюжетных» зданий, поиск ключей и решение головоломок с попутным истреблением монстров. В совокупности имеем типичный и ничем не примечательный survival horror. Если бы не атмосфера!

ГОРОД ВАШИХ СТРАХОВ

Образы, создаваемые игрой, впечатываются в память надолго. Визуальное исполнение заброшенного города выше всяких похвал. Немалую роль играет и звуковое оформление. Для игры был написан без малого гени-



▲ Дополнительный эпизод за Марио – история, оставшаяся за кадром.

версии игры прямо по пунктам. Дополнительный сценарий за Марио Born From a Wish. Куча графических опций плюс возможность выставить высокое разрешение. Встроенная поддержка 7.1-канального (!) звука. И, наконец, позволяет сохранять игру в любой точке. Чем не прелесть? ■

РЕЗЮМЕ

■ ПЛЮСЫ

Определенную ценность представляет сама игра, вышедшая теперь и на PC. Более того, эту версию можно назвать лучшей из всех существующих.

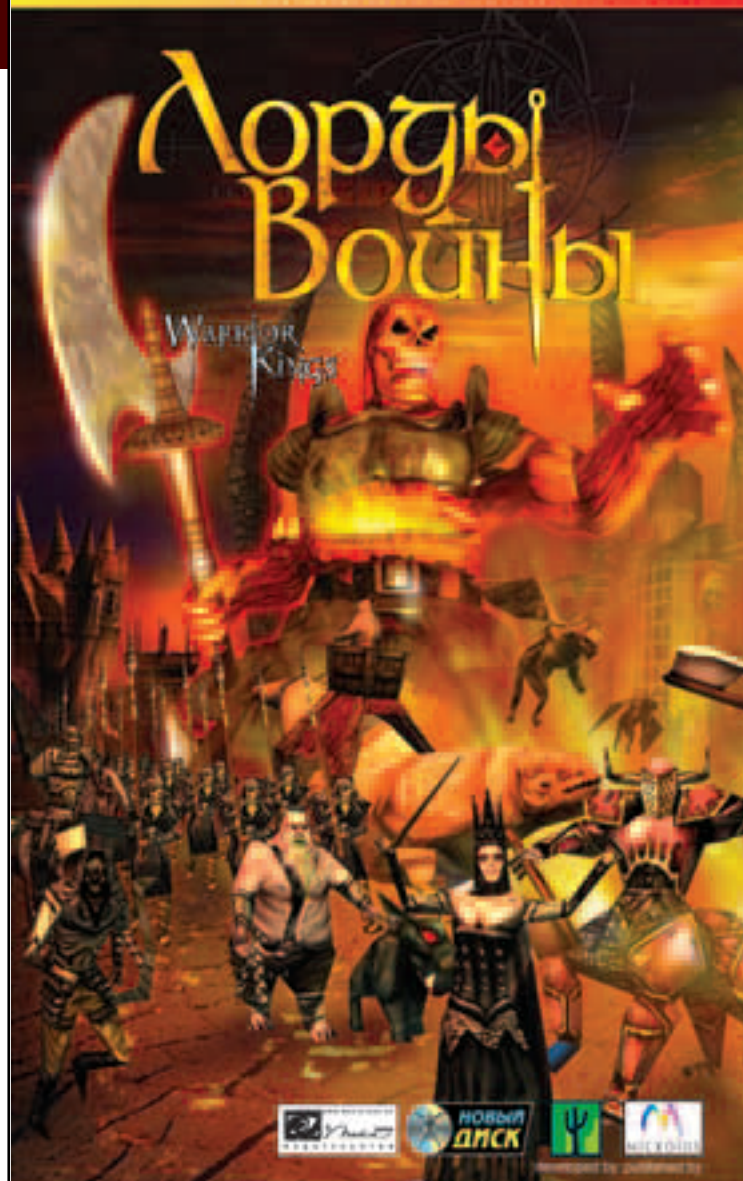
Отличный порт культового ужастика. Смело можете накинуть еще балл, если обещаете играть исключительно после полуночи и только в хороших наушниках.

СТРАНА ИГР

■ МИНУСЫ

Все портит однообразный игровой процесс: «найти ключ для запертой двери, дабы за ней найти еще один ключ для другой запертой двери».

7,5



Добро пожаловать в мир коварных интриг и жестоких сражений! В вашем распоряжении – огромное войско и широчайшие возможности в выборе тактических моделей ведения боя.



События развиваются в реальном времени, а различные режимы камер позволяют выбрать наилучшую точку обзора. Киньте шлем лордам войны, сразитесь за право издать королевством!

По вопросам оптовых продаж и сотрудничества обращаться по телефону: (095) 745-01-14, e-mail: sales@media2000.ru. Заказ дисков по телефону: (095) 745-01-14, e-mail: zakaz-cd@media2000.ru. Доставка по Москве – бесплатно!!! Поддержка зарегистрированных пользователей по телефону: (095) 777-38-52, e-mail: support@media2000.ru.

Локализация выполнена компанией "Медиа-Сервис-2000", Лицензия Эл № 77-4227. Права на издание на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат компании "Новый Диск". Права на распространение на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат компании "Медиа-Сервис-2000". © Microide. All rights reserved. © Blackcactus. Author and Game designer. Copyright Warrior Kings © 2001 Black Cactus, Microide. All Rights Reserved.

■ ПЛАТФОРМА: PC ■ ЖАНР: RPG ■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Cryo Interactive ■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: 1C ■ РАЗРАБОТЧИК: Digital Reality ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 8 ■ ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ: PII 600, 128MB RAM, 550MB HDD ■ ОНЛАЙН: <http://www.dreamcatchergames.com/hegemonia/index.htm>



ГОСПОДСТВО НАД ЧЕТВЕРТЫМ ИЗМЕРЕНИЕМ

ОКАЗЫВАЕТСЯ...

Тактику торговли также можно варьировать. Межпланетные корабли приносят прибыль меньше, но чаще, в то время как межгалактические, способные путешествовать на гораздо большие расстояния, приносят больше денег, но за больший промежуток времени.

▼ Разработчики, по всей видимости, надеялись, что игрок засмотрится и пропустит приближающийся неприятельский авангард.

ГЕГЕМОНИЯ

(HEGEMONIA: LEGENDS OF IRON)



НА ДИСКЕ

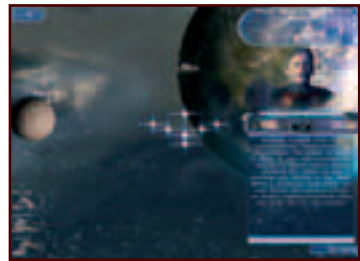
СЕРГЕЙ АВЕРИН АКА ИНДЕКС
INDEX@POCHTAMT.RU

Мощные умы из Digital Reality предлагают вариант развития событий, аналогичный освоению Америки. Помните, как это было тогда, на закате IV века? Очастливленный Христо ступил на землю обетованную и, не долго думая, присоединил весь Новый Свет к угодыям матушки-Испании. Новоиспеченные

поселенцы с восторгом приняли это утверждение, поскольку и сами в большинстве своем состояли на службе у короля Фердинанда. Шли годы, менялись поколения. И в одночасье у поселенцев, пра-пра-правнучатых племянников первооткрывателей, встал вопрос: «А чего это мы должны подчиняться какой-то там заокеанской метрополии? Все, баста! Надоело!» И началась великая американская война за независимость. Ну да это все история.

Интересно, сколько уже продумано альтернатив нашего существования в две тысячи шерстистом году? Ядерный апокалипсис? Был. Захват родного голубого шарика злобными инопланетянами? Неоднократно присутствовал. Мутации, вследствие некорректного надзора за популяцией морских котиков? А что уж говорить про глобальное освоение космоса... Здесь поле не пахано, зерна не сеяны и урожая не видать! То есть много. Вот о такой альтернативной реальности сегодня и поговорим.

в любом случае, ближайшего) ни у кого уже сейчас не возникает сомнений. Через 100 лет человечество решит узнать таки «есть-ли жизнь-на-Марсе». С появлением там наших космонавтов она появилась. Обосновались, укрепились, зажили спокойной жизнью. Дальше — все, как в истории. Дети, поколения, производство, торговля, гордыня, недовольство, ультиматум и война. Только небольшое изменение дистанции — вместо океана теперь кораблям предстоит пересекать галактическое море. На стороне колонистов стояли новейшие технологии, открытые на красной планете. Земля же по-прежнему давила политическим влиянием и несоизмеримым преимуществом в популяции. Понимая, насколько опасно для всех будет противостояние, лидеры решили начать переговоры. И сорвались они из-за вмешательства третьей силы: транспорт, который призван был



УРОКИ ИСТОРИИ

Говорят, все новое — хорошо забытое старое. А еще говорят, что дураки учатся на своих ошибках, а умные — на чужих. Так вот, 600 лет истории героев игры не научили ровным счетом ничему. О том, что того и гляди начнется массированное покорение космоса (во

доставить на Луну (которая осталась нейтральной) миссию одной из сторон, был беспощадно уничтожен не поддававшимся идентификации кораблями. Никто не хотел, как это теперь говорят, «принять ответственность за теракт» на себя и конфронтация стала неизбежной. Вот в этот самый момент вы и появляетесь на арене...

ЗВЕЗДНЫЕ ВОЙНЫ.
ЭПИЗОД 33/2

Играть предлагается на выбор за Землю или за осадный Марс. В обоих случаях у вас есть база, корабли и цели отдельных взятых миссий, некоторые из которых – на время. Мало им режима реального времени. Конвоируйте крейсер до базы, уничтожьте силы противника (превосходящие ваши в пять раз по убойной силе). О превосходстве, конечно, в брифинге миссии не упоминается. Это, как всегда, маленький сюрприз. Очень порадовала детально продуманная система передвижения в безвоздушном пространстве. Карт несколько, каждая отвечает своим целям настолько, что даже в ненавистном третьем измерении (со школы страдаю географическим кретинизмом, не говоря уж об астрономическом) заплутать трудно. Компьютер вам высчитывает проекцию на карте и подсказывает наиболее удачный маршрут. Конечно, компьютеру невдомек, что

ЗНАЕТЕ ЛИ ВЫ, ЧТО...

В каждой миссии юниты лимитированы. То есть если задано построить флотилию, то на армаду и не замахивайтесь – осадят. Некоторые планеты не могут быть населены. И если вы попытаетесь высадить десант на поверхность планеты, по составу схожей с Юпитером, – можете с ними распрощаться навсегда.



▲ Конвоируйте крейсер до базы, уничтожьте силы противника!

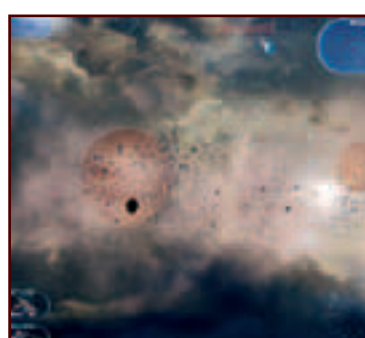
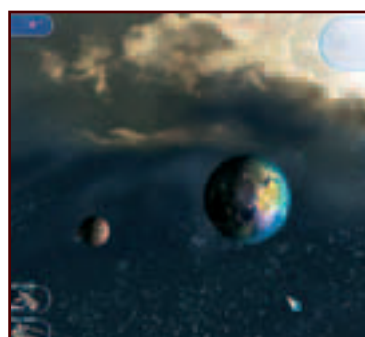
водителя контргайки на днище. Корабли объединяются во флотилии, приятно закрепляемые за соответствующими горячими кнопками. И вообще, беготни – по минимуму, основной упор ведется на боевые действия.

НЕ КОСМОС ЕДИНЫМ

Вы же понимаете, что одними баталиями не обошлось. Раз уж стратегия, значит придется подключать мозги. В частности и по большей части для корректного менеджмента на базе. Какое исследование поторопить, а какое отложить; да и на кой черт я исследую финтифлюшку, которую грюкнуть придется на кувыкалку, которую я еще и не изобрел. А еще время на производство кувыкалки учесть... Одним словом, банальное планирование. Развитие колоний и захват новых сфер влияния – еще одна стезя применения стратегических решений. По мере продвижения ваших флотилий в недра космоса будут открываться новые планеты, доступные для колонизации. Кто раньше захватит – тот и молодец. Тому и ресурсы в ограниченном количестве и производственных площадей вагон и маленькую тележку. Ну и все это за плотной ширмой политических интриг, кислотно-щелочных анонимок, грязного шантажа и разрывных в спину, без которых политики просто ни дня спокойно прожить не в состоянии. Когда ваша сфера влияния расширится достаточно, вы поймете, что уследить за всеми – не хватит сил даже у шестиглазого восьмиплюя. Здесь приходит на помощь фактор РПГ – прокаченные в боях и закаленные в огне провокаций герои станут достойными преемниками вашего дела в отдаленных колониях. Принаторев в управлении, вы будете, аки гегемон, рушить и возводить звездные империи не прерываясь на кофе. ■

МЕЖДУ ПРОЧИМ...

Помимо активных атакующих, существуют еще и так называемые «пассивные» – метеориты, кометы, осколки уничтоженных кораблей. Они с не меньшим энтузиазмом стремятся порвать вас флот в клочья. И насколько бы не казался враг без боезапаса невинным, повреждения может нанести весьма значительные.



именно на этом самом оптимальном пути и засядут, точнее, зависнут, корабли противника, но это уже мелочи. Теперь немного о кораблях. Уверяли, что их больше 50, я сбился со счета на 20, не до этого было – флот терял. Прорисовка действительно выше всяческих похвал. Опция увеличения позволяет варьировать вид от скромного огонька сигареты, которым становится выхлоп из сопел, до компании произ-

РЕЗЮМЕ

■ ПЛЮСЫ

Сбалансированная игровая модель. Плавный сюжет. Доступный интерфейс. Шикарная графика, достойная скриншотов и постеров.

■ МИНУСЫ

Несмотря на доступность, с интерфейсом предстоит разобратся. Да и в третьем измерении я сперва слегка потерялся.

Идеальная космическая стратегия. Всем любителям и почитателям Imperium Galactica и Homeworld – брать обязательно!

СТРАНА ИГР

8,5

СТРАНА
ИГРСЕРЕБРО
ВЫБОР РЕДАКЦИИ

НА ДИСКЕ

NEW WORLD ORDER

АНАРХИЯ ОФФЛАЙН

Ох, сколько нервов я потратил на этот «мировой порядок». Сначала проблемы с оперативкой – на 128 она показывала стойкие 3–4 FPS при минимальных настройках. Когда решилась эта проблема, появилась другая – GeForce 2MX ей не нравится, видите ли. Но зато после всех утрясок я свободно вздохнул – и рванул в игру. И, знаете, мне понравилось!

■ ПЛАТФОРМА: PC ■ ЖАНР: FPS ■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Project Three Interactive
 ■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: Руссобит-М ■ РАЗРАБОТЧИК: Temite Games
 ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 32 ■ ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ: PIII 1000, 256 MB RAM
 ■ ОНЛАЙН: <http://russobit-m.ru/rus/games/nwo/>



ГУМАНИТАРНАЯ ПОМОЩЬ

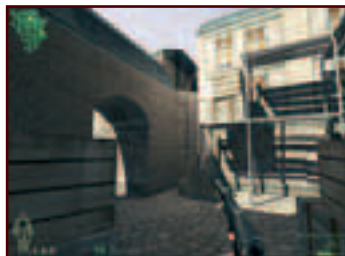
Несмотря на все глюки и баги игры, могло быть и хуже. Проблемы с клавиатурой, ошибки сетевого соединения, вылеты в систему, долгие загрузки карт – до патча 1.3 все это наличествовало в огромных количествах. Разработчики нам попались умные, а издатели – еще умнее. «Руссобит-М» выпустил игру СРАЗУ версии 1.3, что не может не радовать. Более того, версия эта оригинальная, и последующие патчи встанут на нее с закрытыми глазами. Что опять же не может не радовать.

СВЯТОСЛАВ ТОРИК
TORICK@GAMELAND.RU

С одной стороны глупо изобретать мотоцикл при наличии грамотно работающих велосипедов. Мотоциклы едят много бензина, дорого стоят и тяжелы на подъем. С другой стороны, они ездят быстрее велосипедов – а это в наше время полезно. Кому, спрашивается, нужен мультиплеерный тактический FPS, когда есть Counter-Strike? Отвечаю по порядку.

ПОРЯДОК

Разработчики NWO, как мне кажется, не стремились убить C-S. Например, у игры есть среднего качества сюжет и даже боты, с которыми, несмотря на их тупизну, можно играть. Впрочем, для начала остановимся на сюжете. В не особенно далеком будущем на Земле возникла жутко огромная преступная группировка, для краткости и точности называющая себя Синдикатом. Эта самая ОПГ, цитирую, «уверена, что может делать абсолютно все, что захочет: брать людей в за-



ложники, уничтожать или саботировать жизненно важные постройки и т.д.» – вот такие дела. Ну а единственным реальным супротивником этого Синдиката выступает GAT (Global Assault Team), вроде как правительственное подразделение по борьбе с терроризмом. Отсюда мы имеем две команды: террористы и антитеррористы. Полагаю, ничего необычного (так же, как и незнакомого) в этом нет. В сингле вам отводится роль сотруд-



▲ Он еще не знает, что через десять секунд его недолгую AI'шную жизнь оборвет выстрел в голову из пистолета с глушителем.

что бы я сделал с тем человеком, который это придумал, но уважать его я перестану. Впрочем, если сингл в связи с вы-

В сингле вам отводится роль сотрудника Глобальных АнтиТеррористов, вследствие чего поиграть за романтиков с большого хайвэя у вас не получится.

ника Глобальных АнтиТеррористов, вследствие чего поиграть за романтиков с большого хайвэя у вас не получится. В задачу каждой миссии входит, как правило, уничтожение всех бандюганов плюс-минус что-нибудь вроде разминирования бомбы или спасения заложников. Миссии на удивление разнообразны, но портит их одна-единственная черта: нельзя сохраняться. Не могу сказать точно,

шеупоманутой проблемой покажется слишком жестоким, то всегда остается мультиплеер, ради которого, собственно, и затевалась игра. Если вы помните, в C-S есть примерно два с половиной режима: спасти заложников, обезвредить бомбу или и то, и то. NWO как честный последователь предлагает большее разнообразие в этом плане. Помимо уже знакомых режимов имеется еще несколько,

► Как и в C-S, здесь не запрещается бегать по крышам и снимать невнимательных противников из винтовки с оптическим прицелом.





▲ Вилла наркобарона. Здесь у меня проходили самые памятные перестрелки 12 на 12.

включая кооперативную игру против огромного количества ботов. Отличия от C-S на этом не обламываются. В NWO нет такой вещи, как

жалась, начинала настолько нереально тормозить, что я плакал, звонил Юре Поморцеву и умолял выдать мне поскорее гонорары, чтобы хоть оперативкой закупиться. Через некоторое время действительно обнаружил у себя 512 дополнительных мегабайт и играть стало значительно проще и веселее. Предварительно вырубив все графические настройки.

Да, и еще одна маленькая радость: несмотря на то что игра уже появилась в варианте «оригинальный джевел», российскими серверами как-то не особенно пахнет. Играть по локальной сети несколько сложновато ввиду того, что далеко не у всех мощные компы. Остается единственный вариант: европейские серваки. Туда-то и слетаются стайками бойцы из Франции, Швеции — да вообще от-



мне в руки попала последняя бета-версия отечественного проекта Project Overdrive (увы, проект был заморожен). Графика, физика, геймплей меня тогда поразили больше всего — фактически это был GTA 3, только в 2000-м году. Но если графика-физика меня поразили, то анимация нанесла удар ниже пояса. Модели противников передвигались так, как будто все по-

КРАСОТЫ НАШЕГО ГОРОДКА

Движок New World Order разрабатывался года три, если не больше. Сначала Termite Games предполагали сделать забойный FPS с сюжетом, как у Макс Пейна (если не круче), но потом что-то приключилось, проект Decau накрылся, а через некоторое время было объявлено о создании NWO. О старой разработке напоминают лишь надписи Decau на автобусах в NWO.

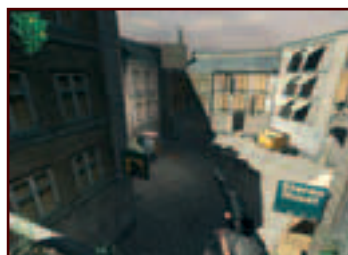
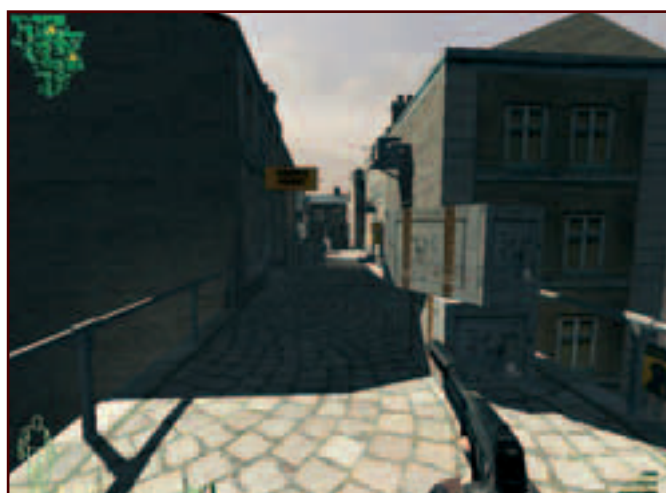
Впрочем, если сингл в связи с вышеупомянутой проблемой покажется слишком жестоким, то всегда остается мультиплеер, ради которого, собственно, и затевалась игра.

«деньги», но есть «грузоподъемность». Вы можете поднять, к примеру, два пистолета, один «Калашников», семь магазинов для «калаша» и три гранаты. А можно один пистолет, один шотган, десять коробок патронов для шотгана и бомбу для закладки. Правда, с самого начала вам недоступны все

куда угодно. Вот я и заглянул на огонек. Не знаю, как с модемом на 56K, но с выделенкой пинг совершенно не ощущался. Здесь проблем не возникло. И то хорошо.

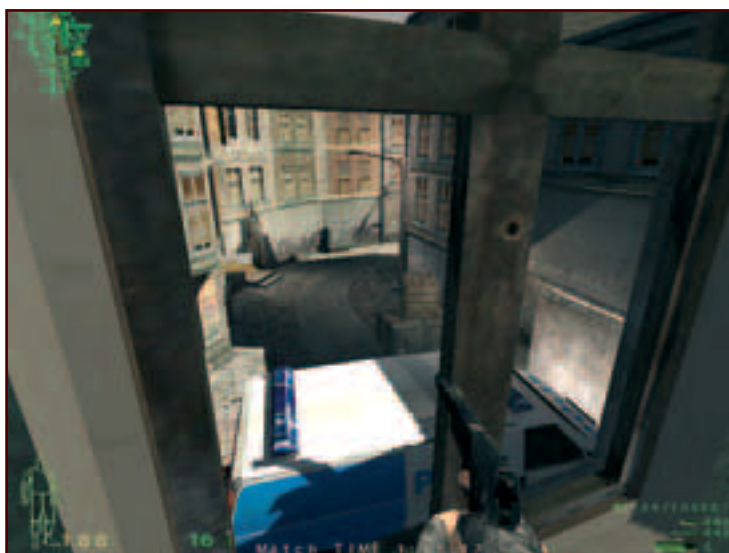
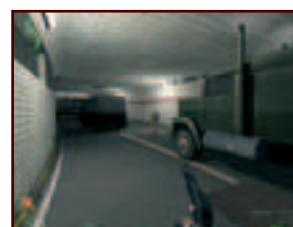
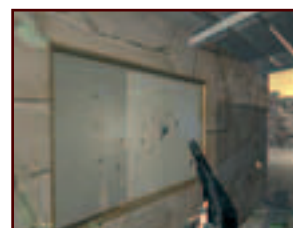
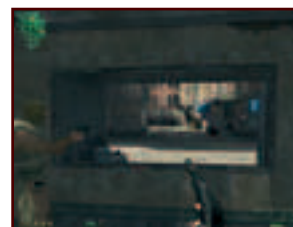
BUGGED TO DEATH

Теперь второй момент. Помнится,



верхности были вымазаны «Моментом», вследствие чего подошвы принципиально не отрывались от пола, хотя сами модели передвигались с нехилой скоростью. Резюме читайте чуть ниже. ■

▲ До сих пор не верю, что тени здесь просчитываются в реальном времени...



▲ Карты в New World Order идеальны для грамотного кемпинга. Это — одна из двух десятков нычек, разбросанных по карте.

виды вооружения, они приходят с опытом и выигранными раундами. И все было бы хорошо, если бы не парочка препятствий.

НЕВЫНОСИМАЯ СКОРОСТЬ БИТИЯ

Я начинал играть на 128 МБ оперативки с GeForce 2MX 64 МБ. Скажем так, игра если и загружалась, то через раз. А когда загру-

РЕЗЮМЕ

■ ПЛЮСЫ

Не совсем обычный мультиплеер — вроде бы C-S, а вроде бы и не C-S. Отличнейшая графика, чуть ли не фотореалистичная.

Достойный, но не самый широкоформатный заменитель C-S в плане мультиплеера. Красивый, к тому же есть что-то вкусное в геймплее. Но, признаться, лучше бы они делали Decau...

СТРАНА ИГР

■ МИНУСЫ

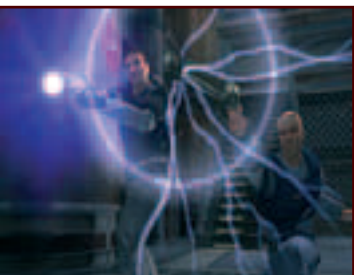
Жуткие системные требования, не самый лучший сингл (бесит одно отсутствие сейвов)... Временное отсутствие российских серверов.

7,0

Первоначальный расклад уже выглядел хиленько: берем движок от аховой Spider-Man: The Movie и силами той же команды строим на нем игрушку по спилберговской НФ-нетленке. Хотели хотя бы не хуже, а получилось даже не как всегда — не диск вышел, а готовая мишень для гнилых помидоров и тухлых яиц.

DICK STRIKES BACK!

Вряд ли покойному Филипу К. Дику понравилось бы столь вольное обхождение с его интеллектуальной собственностью (легший в основу игровой версии «Особого мнения» фильм снят по одноименному рассказу основоположника киберпанка). Был бы я Диком — встал бы из могилы, вызвонил бы Спилберга, мы с ним вооружились бы чем-нибудь тяжелым и двинули толковать с богомерзкими монстрами из TreyArch. То-то они бы удивились!



НА ДИСКЕ

MINORITY REPORT

ПРЕСТУПЛЕНИЕ ПРОТИВ ЧЕЛОВЕЧЕСТВА

■ ПЛАТФОРМА: PlayStation 2, GameCube, Xbox ■ ЖАНР: action ■ ИЗДАТЕЛЬ: Activision ■ РАЗРАБОТЧИК: TreyArch ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1 ■ ОНЛАЙН: <http://www.activision.com>

ВАЛЕРИЙ «А.КУПЕР» КОРНЕЕВ
VALKORN@GAMELAND.RU

Для начала решили не тратить денег на Тома Круза. А действительно, кому он сдался. Да что вы? Говорите, везде написано, что игра основана на кинохите Стивена Спилберга? Ну так «основана на» широко трактовать можно! Поэтому вкрутим-ка мы в наше «Особое мнение» вместо Круза-Андертон какого-нибудь неприметного... блондина, во. Такой у нас теперь Андертон, любите и жалуйте. А то, что рылом не вышел и анимация, как у куклы на веревочках — уж не взыщите, сроки разработки знаете как поджимали?

ЛИКОМ ЧУДОВИЩНО...

Дальше в лес — дрова длиннее. Раз события происходят в будущем, то надо все сделать серым и квадратным, будто только что с PS one. Благо, движок позволяет. Текстуры вот только размоют... Ох, любо-дорого посмотреть, результат внешне не уступает лучшим PC-хитам — со всеми их навороченными 3D-ускорителями! Ну да, образца 1998 года. Тише, мы с вами потом еще пообщаемся. Тема опять выдалась избитая, поэтому не стоит показывать чего-то такого, что игроки еще не видели. Домики, ули-

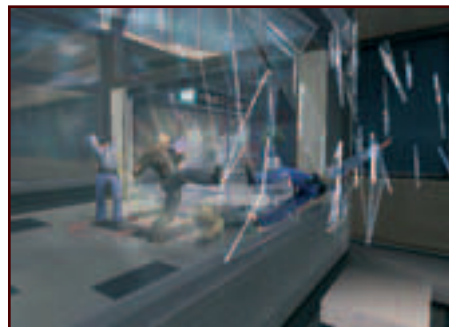


▲ Особливо мощные суператаки акцентируются мистическим сиянием, появляющимся из-под ног Андертона.

цы, заводы со всякими там трубами. Научная фантастика, люди на реактивных ранцах летают. Чего же боле?

...СТРАШИЛИЩЕ ИДЕТ ПО ГУЛЬБИЩУ...

Каким должно быть жанровое направление игры про офицера полиции, пытающегося снять с себя ложные обвинения в убийстве? Разумеется, нужно сделать тотальное мочилово, где злополучный офицер будет работать пудовыми кулаками, выбивая дух из сотен жителей родного города. Видимо, всего добра у TreyArch — один-единственный движок Spider-Man, вот он и сгодился для создания очередного beat'em up. А этапов натворили штук эдак 40, чтобы жизнь малиной не казалась. Говорите, большинство уров-



ней элементарно проходится, если по ним просто бежать, избегая стычек с противниками? Спасибо, мы попробуем исправить это досадное упущение к релизу. Когда у нас отправка в печать? Ах, завтра...

...ЧЕЛОВЕЦЕВ ДУБАСЯЩЕ...

Беловолосого уберменша Андертона научили бить руками, ногами,

MINORITY REPORT

проводить броски и связки супер-ударов (покупаемых на черном рынке, ага), правда, толку от этого – чуть. Потому как имеет место подкат. О, подкат! Подкат спасает, зажигает и повелевает! Пользуясь этим нехитрым маневром, захватывающим любых врагов врасплох, «Особое мнение» можно пройти, так ни разу и не смахнув со лба

мой наведения. Бытует мнение, что культовая блевалка могла в одиночку спасти игру. Блевалка-то, спору нет, получилась... но несколько иного рода.

...И МОЗГИ ПОЛОЩУЩЕ.

Настало время раскрыть все карты. Существа, известные как контора TreyArch – на самом деле рогатые



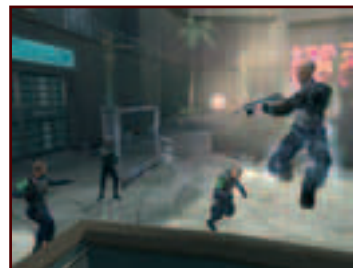
▲ Время от времени вам будет падать оружие, кое-как стреляющее звуковыми импульсами.

капельки пота – разве что она накатится, томимая однообразием происходящего. Увы, экспертная комиссия вынуждена констатировать, что применение невероятного оружия из фильма – палки-блевалки – испорчено неудобной систе-



▲ Чтобы прикрыться телом врага, придется продемонстрировать настоящие чудеса владения джойпадом.

инопланетяне с Плутона. Через свои бросовые игры они завладевают нашим разумом и творят с ним непотребное. Безвольные рабы, менеджеры Activision, покорно выбивают своим неземным владыкам дорожные кинолицензии – ведь психотронное оружие плутолианских дьяволов должно проникнуть в каждый дом! К счастью, на пути агрессоров встает скромная защитница челове-



чества, игровая пресса. Пока не закончилась у финнов бумага, пока наши чернила еще способны чернить, горнила – горнить, а сердца – пламенеть праведным гневом, – не дотянуться вражьи псевдоподия до братьев-геймеров. Короче, прав был мой учитель информатики, считая игры вирусами. Избегайте встречи с этим «Мнением». Здоровее будете. ■

РЕЗЮМЕ

СТРАНА ИГР

■ ПЛЮСЫ

Крохотная желтая собачка, приветливо машущая лапкой из окошка на шестом уровне. Ой, простите, это из другой игры...

■ МИНУСЫ

Дебильное исполнение всего и вся. Напрочь угроблена игровая механика, утрачено сходство с фильмом. Графика, знаете ли, из прошлого века.

Прискорбно, когда под известной маркой нам впаривают дрянь. Заслуживает лейбла на коробке: «Как не следует делать игру по кинофильму. Наглядное пособие».

3,5

ВАРЛОРДЫ Боевой клич II



- Новые кампании для одиночной игры
- Новые стратегические уровни
- 12 уникальных рас
- 100 заклинаний в 11 магических школах
- 140 различных юнитов
- 20 различных классов для главного героя
- До 6 игроков в многопользовательской игре



Погружение в фантастический мир Warlords продолжается. Новые битвы ждут своих героев. Огромные армии рвутся в бой. И только опытный полководец сможет привести их к победе. Сражение за сражением вы пройдёте через всю войну бок о бок со своими солдатами. Используя магические способности и боевые навыки героя, вы сыграете решающую роль в сражениях великих рас.

По вопросам оптовых продаж и сотрудничества обращаться по телефону: (095) 745-01-14, e-mail: sales@media2000.ru. Заказ дисков по телефону: (095) 745-01-14, e-mail: zakaz-cd@media2000.ru. Доставка по Москве - бесплатно!!! Поддержка зарегистрированных пользователей по телефону: (095) 777-38-52, e-mail: support@media2000.ru.

© 2002 Strategic Studies Group. Warlords and Warlords: Battlecry are trademarks of SSG. Ubi Soft Entertainment and the Ubi Soft logo are trademarks of Ubi Soft, Inc. All rights reserved. All other trademarks and registered trademarks are the property of their respective owners. Локализация выполнена компанией "Медиа-Сервис-2000". Права на издание на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат компании "Новый Диск". Права на распространение на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат компании "Медиа-Сервис-2000".

TONY HAWK'S PRO SKATER 4

КАРЬЕРНЫЕ ВЕХИ ДЖАНГО ФЕТТА

Ой, болят мои крылья! Сиречь пальцы. Последний раз мозоли натерлись джойпадом, кажется, в X-men vs. Street Fighter на PS one. Доиграться до «красных пальчиков» можно при условии, что игра чудовищно плоха (и с управлением приходится натурально бороться), либо же настолько хороша, что оторвать пальцы от волнительно-резиновых подушек Dual Shock не удастся в принципе.

СТРАНА ИГР

ПЛАТИНА
ВЫБОР РЕДАКЦИИ

■ ПЛАТФОРМА: PlayStation 2, GameCube, Xbox
 ■ ЖАНР: sport ■ ИЗДАТЕЛЬ: Activision
 ■ РАЗРАБОТЧИК: Neversoft ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 8 ■ ОНЛАЙН: http://www.activision2.com/tony_hawk/

МИНИ-ИГРЫ

Основные задания начинают напрягать резко возрастающей сложностью?

Скорая помощь в виде побочных мини-соревнований поможет развлекаться.

Околобейсбольный Home Run в Алякатрас, выживание под бомбардировкой продуктами жизнедеятельности подлых обезьянок в зоопарке, ловля птичьих яиц и теннисные соревнования – вот лишь некоторые способы поправить душевное равновесие перед ответственным штурмом более серьезных игровых высот.

ВАЛЕРИЙ «А.КУПЕР» КОРНЕЕВ
 VALKORN@GAMELAND.RU

Так вот, пальцы мои болят радостно, ведь четвертый THPS – самая-самая игра в серии, причем Neversoft выкатила вовсе не какой-то там, простите, апдейт или, извините, адд-он, а полноценный, милый пардон, сиквел!

ОТКРЫТИЕ

Сильно не навру, если скажу, что до выхода первой Tony Hawk's Pro Skater (PS one, 1999) так называемые экстремальные спортивные видеоигры толком и не существовали. Из действительно культовых вещей вспоминается разве что Skitchin' (Electronic Arts, 1994) для Mega Drive – вариация Road Rash со скейтбродом... бодрями вместо мощи... маца... стальных коней. С большой натяжкой можно посчитать NBA Jam (Midway, 1993) – там были мячи-файерболы и Дэннис Родман с регулируемым цветом прически; ну и совсем уж для галочки присовокупить что-то вроде Barkley: Shut Up and Jam (Accolade, 1994) – исключительно за улично-дворовую направленность. А виртуальный двойник Тони Хока пробуравил широкую штольню к золотой жиле, мигом расставив все по местам и определив каноны нового поджанра, который тут же кинулись разрабатывать все кому не лень. Но несмотря на успехи других старателей, удача и не думала отворачиваться от Activision: каждая следующая часть THPS оказывалась еще лучше предыдущей.

ЛУЧШИЕ ИЗ ЛУЧШИХ

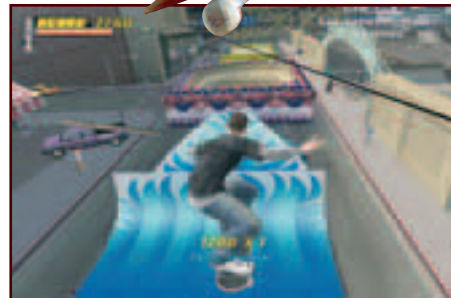
Счастливые обладатели THPS4 получают в свое распоряжение кучу известных в своем кругу скейтбордистов: Tony Hawk, Kareem Campbell, Chad Muska, Bam Margera, Rodney Mullen, Andrew Reynolds и остальные

дружно толкаются в очереди на экран выбора героя. Устали от созерцания профи, хотите быть собой? Легко. Уникального скейлера можно создать с нуля, настроив кучу всяких параметров. Идея игры, как вы понимаете, толком не изменилась: физика осталась почти та же, головокружительные трюки проводятся так же, как и раньше, special-линейка выполняет ровно ту же функцию, что и в предыдущей части. Сериал никогда не пытался имитировать реальный спорт, самая его суть – преувеличенные трюки, связываемые в сумасшедшие комбо. Экстрим дистиллированный, «з перцем».



ДОЛОЙ ЛИМИТЫ!

Стойте-ка, а что изменилось-то? Много. Ветераны серии возликуют, моментально заметив, что двухминутное ограничение на выполнение заданий (challenges) испарилось. Отныне вы стартуете в режиме свободного катания, понятия не имея об условиях прохождения уровня – и только встретив людей с висящими над головами синими стрелками, сможете вывести у них суть доступных заданий. Поговорив с таким стрелконосцем, вы автоматически соглашаетесь попытать судьбу (аннулировать решение можно из меню, нажав Start). После чего стартует таймер, отсчитывающий выделенный на выполнение данного задания отрезок времени. В погоне за очками это обычная пара минут, а если тре-



▲ Просторная уличная трасса: сразу видно – здесь есть, где развернуться настоящему скейтеру.

буется собрать какие-то предметы, времени дают гораздо меньше. Опять же, в сопроводительной менюшке можно полюбоваться на перечень доступных на уровне заданий, а новые позиции добавляются в список после бесед с синими стрелочниками. Такая модель интереснее и удобнее – отпадает необходимость перезапускаться по любому поводу. Разнообразнее стали задания: там единой связкой трюков подобрать буквы C-O-M-B-O, здесь поучаствовать в аналоге слалома, а то и спасти человека от кроважидных морских котиков/акул в океанариуме.

В СЛОНОВОЙ УПРЯЖКЕ

По мере успешного выполнения заданий повышаются характеристики скейлера и открываются новые уровни. После первого, щадящего набора из 90 challenges, открываются остальные 100 (pro challenge), где разве что не на ухах балансировать приходится. Пример – работа каскадера в кино, где нужно, избегая выстрелов и взрывов, завернуть забористое комбо с финальным прыжком прямо в висящий вертолет! Уровней в THPS 4 девять штук – гораздо более крупных, запутанных и интерактивных, чем раньше. Универ-



▲ Катание лежа на доске является важной составляющей множества игровых трюков.



▲ Слон – не только ласкающая взор деталь фона, но и потенциальный движитель, ведь у него есть хвост!

ситетский кампус, зоопарк, центр Сан-Франциско, остров-тюрьма Алькатрас, чикагский этап из Mat Hoffman's Pro BMX 2 – лучшие. Дизайнеры локаций постарались на славу, обустривая все так, чтобы трюки можно было выписывать подлиннее и позаквыристее. Одни этапы больше подходят для вертикальных трюков, другие для скоростного катания, третьи идеальны для грин-

за каждый удачный трюк отстеживают \$250, да еще стобаксовые купюры часто обнаруживаются прямо под колесами. Тратиться нужно на новые доски, прикольные костюмы, скрытых игроков и секреты, а последние два уровня требуют «вступительного взноса» размером в \$15.000 каждый. К привычным Single Session, Free Skate и режимам для двух игроков добавился целый ворох сетевых режимов. Покупайте сетевой адаптер для PS2, переезжайте в Штаты (а с весны – и в Европу), обзаводитесь широкополосным подключением к Интернету – и вперед, рвать сотни живых соперников в Trick Attack, Score Challenge,



семимильных шагов не заметно – однако это не означает, что игра плохо выглядит. По сравнению с THPS3 угловатых поверхностей стало меньше, текстуры подобраны красивее, чуть лучше проработаны тени, а самое главное – анимация по-прежнему исключительно хороша. К нам на обзор попала версия для PS2, практически не отличающаяся от вариантов для GC и Xbox (насколько можно судить по видеороликам и скриншотам). Как всегда, звук великолепен: настраиваемый плейлист из композиций от AC/DC (их TNT звучит в начальном ролике), The Sex Pistols, System of a Down, Run DMC, De La Soul, NWA, Goldfinger и других команд создает достойный фон для зашибания новых рекордов, а комментарии скейтеров и особенно речевки встречаемых персонажей (среди которых особо выделяется космически угарный Олли Волшебный Бомж – Ollie the Magic Bum) согнут пополам кого угодно.

НЕ ДОЖДЕТЕСЬ!

Tony Hawk's Pro Skater – сериал знаковый, представляющий самый свежий из открытых в последние годы «новых жанров», и значение его для индустрии не стоит преуменьшать. THPS, расширившая аудиторию спортивных видеоигр не только за счет профессиональных скейтеров, но и – что важно! – людей, бесконечно далеких от скейтбординга вообще, заслуживает уважения. По общему мнению, Neversoft сейчас настолько же далека от творческого кризиса, насколько она была далека от него три года назад, во времена разработки дебютной игры сериала. Иногда я слышу мнения, что, дескать, THPS «стареет» и «теряет запал». Если полностью переработанный одиночный режим, переосмысленный подход к архитектуре уровней, появление новых трюков и локаций считать признаками стагнации и старения, то почему бы не предъявить аналогичные обвинения любому сиквелу любой удачной игры? Нет уж, отделим мух от котлет – создатели «Тони Хока» исправно прививают удачные инновации каждой из игр сериала, благодаря чему THPS4 – не просто успешное воплощение экстремального вида спорта, а новый эталон жанра. И точка. Все, пойду перебинтую пальцы. ■

КЛОНИЧЕСКИЕ ТРЮКИ

Из четырех секретных персонажей, которых можно приобрести на блошином рынке, нам наиболее симпатичен Джанго Фетт из второго эпизода «Звездных войн» – его знаменитый реактивный рюкзак позволяет уверенно лидировать везде, где требуется выполнение «вертикальных» трюков. Непонятно только, с какого бодуна Neversoft вставила в игру именно его, а не, скажем, Спайдермена.



▲ Удвоение очков происходит при выполнении определенных условий: прохождении нескольких заданий в связке или после получения бонуса.

динга (скольжения, с удерживанием равновесия). Новый элемент геймплея, представленный в THPS4 – тот самый скитчинг, который мы упомянули в начале статьи. Это возможность уцепиться за любой движущийся объект – будь то легковая машина, автобус или даже слон – и сильно разогнаться за его счет.

КАК У ЛЮДЕЙ

Скейтеров кормит карьерный режим:



Combo Mambo, Slap, King of the Hill, graffiti, Goal Attack, Capture the Flag, Horse и других вариациях мультиплеерных соревнований!

ТРИНИТРОТОЛУОЛ

В области технического исполнения

РЕЗЮМЕ

■ ПЛЮСЫ

Удачные нововведения в геймпле, идеальное управление и удобная структура этапов, сильный саундтрек, приятная сложность поздних заданий.

СТРАНА ИГР

■ МИНУСЫ

Странно выглядит отсутствие других скейтеров на уровнях для одного игрока. Хотя это уже придирка по мелочи...

Быстрая, увлекательная, ладно скроенная игра. Лучшая в своем классе. Люди, играйте в THPS4 – и будет вам счастье!

9,6





НА ДИСКЕ



AUTO MODELLISTA

МУЛЬТИ-ПУЛЬТИ

■ ПЛАТФОРМА:

PlayStation 2

■ ЖАНР: racing

ИЗДАТЕЛЬ: Capcom

РАЗРАБОТЧИК: Capcom

■ КОЛИЧЕСТВО

ИГРОКОВ: до 4

■ ОНЛАЙН:

<http://www.capcom-europe.com/automodellista/>

АЛЕКСАНДР ЩЕРБАКОВ
SHERB@GAMELAND.RU

Анонс Auto Modellista вызвал у нас в свое время немалое удивление. Как ни крути, а это проект, который не особенно вписывается в семейство Capcom. Компания, при всех ее громадных заслугах, совершенно заслуженно не имеет за собой репутации производителя «стильных игр». Этим, скорее, promышляли всякие Namco, наводившие глянец на Ridge Racer и Ace Combat. Под глянцем обычно скрывалась или зияющая пустота, или симпатичная посредственность. Но было эффектно, ничего не скажешь. О Namco я заговорил не случайно. Auto Modellista чем-то неуловимо напоминает R4: Ridge Racer Type 4 (сравнение с Ridge Racer V здесь менее уместно). В обоих случаях стильность так и брызжет в разные стороны. Это игры, на которые хочется любоваться. Бегать по менюшкам, наблюдать за машинками, впитывать атмосферу. И абсолютно не тянет махать заступом и копать вглубь, чтобы обнаружить, что хоть мы и имеем дело с крепко сбитым проектом хорошего уровня, но под разноцветной глазурью ничего особенного-то и не скрывается.

И R4: Ridge Racer Type 4, и Auto Modellista — игры замечательные. В

некотором роде даже исключительные. Они берут свое, атакуя нас визуальным рядом, фенечками, рюшечками и бархатными соплями. Это далеко не все, что они могут нам предложить. Но это их главные козыри. И вы знаете, хорошо, что такие игры существуют. На них отдыхает глаз. Они приятны. В них нет ненужного детского пафоса Gran Turismo.

ИГРА?

Серия Ridge Racer и наклеивающаяся линейка Auto Modellista (Capcom, как вы знаете, уже озабочилась организацией продолжения банкета) — родственные души. Даже при всей визуальной непохожести. Но есть и принципиальные различия. Ridge Racer — это гоночная игра. Auto Modellista — это идея и стиль, который ради интереса решили придать форму гоночной игры.

Cel-shaded-графика до сих пор впечатляет. Казалось бы, нас должно

СТРАНА
ИГРЗОЛОТО
ВЫБОР РЕДАКЦИИ

Можно по-разному относиться к Jet Set Radio, но фактически этот проект положил начало новой моде в деле графического оформления игр. С суперстильного роллер-экшна начался настоящий бум на cel-shading, который только сейчас начинает стихать. Cel-shading, используемый к месту и не к месту, приедается. Но Auto Modellista ухитряется удивлять и заставляет любоваться собой.



▲ Так как российскому игроку сетевые PS2-баттлы недоступны, остается привычный split-screen.

уже подташнивать от подобного рода вещей. Ан нет. Подход «хотим, чтобы было как в Jet Set Radio» превратился в штамп, но штамп эффективный. Capcom подхватила клише, когда оно еще не было так затаскано, и вылепила Jojo's Bizarre Adventure. И успокоиться не может до сих пор, анонсируя всякие Killer 7 и прочие радости для GameCube.

Вы, конечно, вольны со мной не соглашаться, но Auto Modellista — скорее, эксперимент по применению технологии в максимально разнообразных жанровых областях. Тут есть концепция: трехмерная гонка, выглядящая как мультфильм. Все остальное для Capcom вторично. Даже сетевые мультиплеер-особенности, о которых нам все время нашептывали на ухо. Разве что важны милые сердцу простого игрока детали в духе «Барби и ее кукольный домик», которые Polyphony Digital превратили в культ, создав ту самую Gran Turismo.

При таком подходе эксперимент удался. Кроме шуток. С оговорками, конечно. Массовый игрок ухитрился

ИМЕНА

Автопарк в игре совсем не вымышленный, как можно ненароком подумать. Auto Modellista хоть и нарочито несерьезная гонка, но к делу лицензирования торговых марок в Capcom подошли серьезно.

Тут вам и Mitsubishi Lancer Evolution VII, и Mazda RX-7, и много чего еще. Вплоть до нескольких производителей резины.



ИЗ ПОСЛЕДНИХ НОВОСТЕЙ

Для сетевой игры в Auto Modellista можно будет использовать Sega Network Application Package (SNAP), о чем недавно официально заявили представители Sega.com. Компания выражает удовлетворение работой с Сарсом и подчеркивает, что SNAP используется многими ключевыми играми от Sega, выходящими в последнее время.

недопонять Auto Modellista, в результате чего продажи оказались несколько ниже запланированных. Но качественный уровень сравнительно высок — для нас-то это принципиально. И Сарсом есть резон делать сиквел — чем она и занимается. И разработка теперь обходится дешевле, и успех какой-никакой есть.

ТЕПЕРЬ БАНАНОВЫЙ!

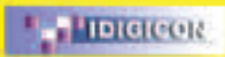
Если честно, Auto Modellista — это одна из тех игр, которые я действительно ждал. При этом не надеясь на какой-то, простите за дурное слово, феерический перформанс. Мы получили то, что должны были получить. Auto Modellista действительно очень красивая — хоть и не идеально красивая — цацка. Притом функциональная — игровой процесс вызывает отторжение только первые минут десять. Дальше втягиваешься. Геймплей ненавязчив, приятен, не отягощен излишними поползновениями в сторону Gran Turismo (а поначалу были такие опасения) — хватай и жуй. Бабло, но с необычным цветом. Незатейливые гоночные радости омрачает в первую очередь дизайн трасс. Такие вещи способны порой



▲ Перед вами Edit Room, где можно колдовать с повторами.

убить игру. Здесь выдерживается некий баланс. Треки по большей части вполне вменяемы, но иногда Auto Modellista пробивает на нечто несуразное. Когда на городских трассах трудно разглядеть (всего-навсего разглядеть!) поворот, это уже попахивает кликой. Парочка таких симпатичных участков на кольце — и настроение портится. А нервы начинают шалить. В то время, как компьютерный оппонент хоть и не строит из себя зверя (а при должном умении уделывается влекую), но отставать от вас не намерен. И дожидаться игрока за поворотом он тоже не хочет. Самая впечатляющая из доступных трасс — знаменитая Сузука. Что вполне понятно. Хорошо известный всем автодром Сарсом превратила в симпатичную мультяшную локацию с сочной зеленой травкой и милыми деревцами. Поверьте, поглядеть на это стоит.

▼ Знаменитая Сузука выглядит в Auto Modellista просто потрясающе. Море восторгов.

МАГИЧЕСКИЕ КОЛЬЦА
ВИКИНГОВ

- 29 уровней
- Более 40 монстров
- Более 30 магических заклинаний
- Реалистичные пейзажи и темницы
- Опция "сохранение игры"



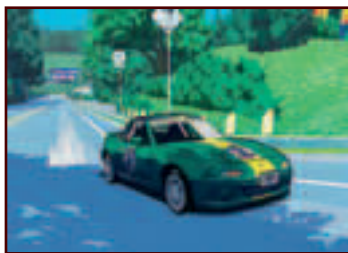
В мирном скандинавском городке Вудервальд поселилось зло. Четыре магических кольца викингов были похищены. Главный герой должен сразиться с полчищами ужасных тварей, чтобы найти магические кольца и вернуть их жителям города.

По вопросам оптовых продаж и сотрудничества обращаться по телефону: (095) 745-01-14, e-mail: sales@media2000.ru. Заказ дисков по телефону: (095) 745-01-14, e-mail: zakaz-cd@media2000.ru. Доставка по Москве — бесплатно!!! Поддержка зарегистрированных пользователей по телефону: (095) 777-38-52, e-mail: support@media2000.ru.

Локализация выполнена компанией "Медиа-Сервис-2000". Права на издание на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат ООО "Издательство Центр "Игэнс". Права на распространение на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат компании "Медиа-Сервис-2000". © 2002 Idigicor. All rights reserved.

TUNE UP

Сарсом решила расцветить и без того приятно-пеструю игру аркадными настройками автомобиля. Но так как далеко не каждый захочет заморачиваться с оптимизацией под определенную трассу, был предоставлен альтернатива — можно не экспериментировать шастая по многочисленным опциям, а выбрать Easy Tune Up. Где мы просто выбираем уже готовые настройки под наличествующие треки и чуть-чуть регулируем баланс. При этом, заметьте, такие вещи являются важной частью игрового процесса, способной дать неплохое преимущество над оппонентами.



▲ Смотреть повторы в Auto Modellista, к сожалению, не так интересно, как можно было бы подумать.

Не забывайте — главное для Auto Modellista именно графика и стиль. Откройте глаза пошире и смотрите.

ФАНТИКИ

Основной режим игры носит название Garage Life, и этим сказано почти все. Сарсом полагает, что всем нам до жути интересно заниматься раскрашиванием машинок и расклеиванием разнообразных рекламных наклеек. В этом действительно что-то есть. Нас, правда, стараются закармливать леденцами до тошноты. И



▲ Чтобы передать ощущение скорости, Сарсом догадалась подрисовать потоки воздуха.

навязчиво предлагают предаться, например, еще и таким по-домашнему милым (а потому и несколько мерзким) делишкам, как обустройством того самого garage, где проходит наша life. Вот проедем мы гонку — нам сразу же навалют кучу конфетных фантиков. Новые наклейки, столики для инструментов, декоративные рули... Чтобы мы все это барахло рас-



пихали по своему гаражу и придали ему обжитой вид. Я прямо чувствую, как некоторые игроки весь этот хлам с остервенением расписывают по углам и заклеивают стикерами и плакатами все доступное пространство. Самый же модный и реально небезынтересный довесок к непосредственно игре — режим VJ & Theater. Там не только можно смотреть заранее записанные повторы гонок, что, в общем-то, дело обычное. В Edit Room вы вольны заняться некоторым околосинематографическим творчеством. Вы берете заготовленный риплей и мучаете его, навешивая разнообразные эффекты, покручивая камеру и подбирая музыкальное сопровождение. Поначалу визуальное действо несколько смущает — но уже через пяток минут притираешься к управлению «монтажной». Все-таки реализация этого элемента не страдает от переусложнений, и Edit Room вполне себе функциональна. Одной из ярчайших возможностей, которую собиралась предоставить владельцам PlayStation 2 виновница данного обзора — онлайн-мультиплеер на четверых. Российским игрокам большого дела до этого, правда, нет. Но факт сам по себе заслуживает пристального внимания. А теперь казус. Сарсом обещания, конечно, сдержала. Но вот по broadband connection поиграть не получится. Не включили его поддержку. В Японии и на Западе по этому поводу уже бы-



▲ Представьте себе, дождик подразумевает особые настройки авто. Даже в Auto Modellista.

ло высказано громкое «фи». Сарсом извинилась и пообещала исправиться в Auto Modellista 2.

БЕЗ ПРОТИВОРЕЧИЙ!

Auto Modellista — пациент крайне любопытный. С игрой ясно практически все. Тем не менее, если суммировать мнения о проекте, да пробежаться глазами по зарубежной прессе, начинаешь понимать, что Auto Modellista вроде как даже игра противоречивая. По крайней мере, по одному из показателей — как ее воспринимают люди. Например, запросто можно столкнуться с ситуацией, когда один рецензент отзывается об Auto Modellista сугубо положительно, тогда как другой чуть ли камня на камне от нее не оставляет. Вы, возможно, скажете, что более-менее объективно было бы признать игру твердым середнячком. Основываясь на такие отклики. А я вас заверю, что «середняковостью» здесь и не пахнет. Обладая такой красотой, таким шармом и такой простотой и ненавязчивостью игрового процесса Auto Modellista моментально записывается в разряд хороших игр. Очень хороших. Ну а что будет с Auto Modellista 2, мы с вами еще поглядим. ■

Благодарим интернет-магазин www.VGW.ru за помощь в подготовке материала.

РЕЗЮМЕ

■ ПЛЮСЫ

Невероятно привлекательное графическое решение. Общая стильность игры. Масса мелочей, способных порадовать любителей GT.

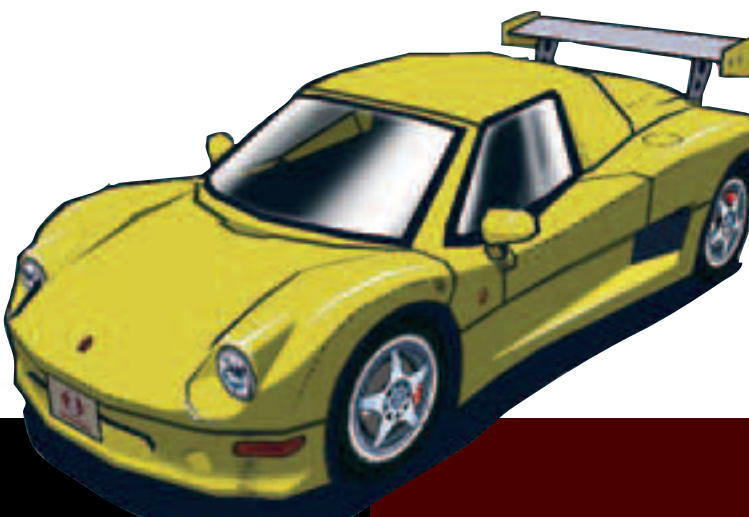
СТРАНА ИГР

■ МИНУСЫ

Несколько дуболомное следование моде на гаражно-коллекционные причуды в духе GT. Часть трасс страдает убожеством дизайна.

Красивая, жизнерадостная гонка. Что-то вроде мультипликационного Ridge Racer флиртующего с Gran Turismo. Отличный выбор для поклонников аркадных гонок — игра хороша и необычна.

8,0





НА ДИСКЕ

MAD DOG MCCREE

Никогда в жизни не представлял себе, что игра, выпущенная десять лет назад, может хорошо выглядеть и сейчас. American Laser Games вообще опередила свое время, выпустив игру чуть ли не одновременно с появлением в продаже приводов CD-ROM. Вы знаете, что такое «односкоростной привод»?

■ ПЛАТФОРМА: PC ■ ЖАНР: lightgun shooter ■ ИЗДАТЕЛЬ: Digital Leisure ■ РАЗРАБОТЧИК: American Laser Games ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1 ■ ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ: PIII 800, 128 MB RAM ■ ОНЛАЙН: <http://www.digitalleisure.com/>

СВЯТОСЛАВ ТОРИК
TORICK@GAMELAND.RU

Вряд ли. А вот игры от ALG прекрасно знали. При установке они предлагали выбрать одну из двух скоростей вашего привода, полагая, что вариантов больше попросту нет. Переизданная версия игры Mad Dog McCree прекрасно знает, что во времена 72-скоростных драйвов вопрос скорости проигрывания видео общим объемом в 400 мегабайт вряд ли кого-то взволнует.

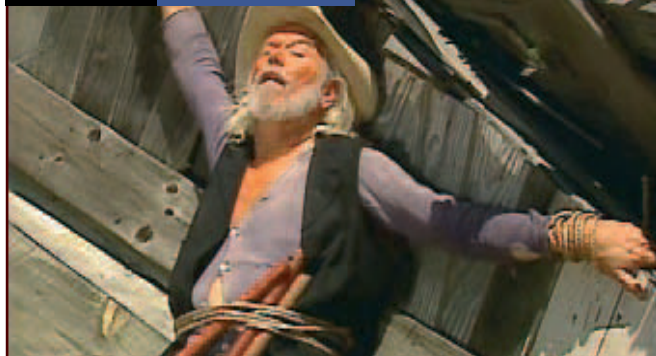
ДАВНЫМ-ДАВНО НА ДАЛЕКОМ-ДАЛЕКОМ ЗАПАДЕ...

...жил-был храбрый ковбой по имени Stranger. Он был из тех ковбоев, которые вершат справедливость револьверами и благородной руганью. Так вот, приехал как-то Stranger в небольшой дикозападный городок по каким-то своим ковбойским делам. Но не успел он вставить диск в прив. эээ... не успел он оглядеться, как к нему подскочил какой-то дикозападный старик бомже-

ватого вида и попросил у него помощи. Учитывая, что ковбой был храбрый и вершил справедливость револьверами, ему ничего не оставалось, кроме как помочь старику бомжеватого вида. Так начинается Mad Dog McCree. Изюминка MDMC заключается в том, что вся игра выглядит как небольшой по времени вестерн с натуральными актерами, массовой, спецэффектами. Интерактивность заключается в том, что вам надо успеть выстрелить в бандита, когда тот появится на экране. Зачастую стрелять надо не сразу, а в какой-то определенный момент — например, когда тот достает оружие. С одной стороны, адреналин, с другой стороны непонятно: а что ж я стрелял-стрелял, а он не падает?

Таким образом идет игра — успели убить противника, вам покажут, как он красиво умирает, затем выкинут еще одного на расстрел. Игра делится на развилки, одна из которых в определенный момент времени ведет сразу к поражению (например, если в самом начале не взять ключи из салуна и пойти к шерифу, то на вы-

СТРАНА ИГР

ЗОЛОТО
ВЫБОР РЕДАКЦИИ

СТАРЫЙ БАНДИТ

▲ Бойня в салуне. В главной роли подручные Мэд Дога. «Билли, запиши на мой счет!»

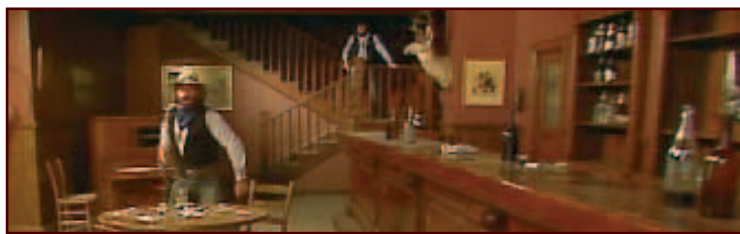
ходе вас расстреляют трое бандюг), а вторая — к победному концу. С наскока пройти игру вряд ли удастся. Собственно, геймплей отличается умом и сообразительностью. Вы наводите мышкой на противника и нажимаете левую кнопку. Если патроны кончатся, нажимаете правую кнопку. Все. Уверен, процентов 30-40 из вас играло в оригинальный Mad Dog McCree и со всем вышеобъявленным знакомом не понаспышке. Поэтому дальше могут читать все — и кто играл, и кто не играл. Ибо я рассказываю о том, что же такого нового в этом переиздании. Во-первых, интерфейс. Он переделан под систему Windows и на этом все. Потому что выглядит он чуть ли не хуже, чем в оригинале. Во-вторых, видео. Несмотря на очень низкое разрешение, выглядит игра терпимее, чем в оригинале. В-третьих, позиционированный звук — это тоже большой плюс. Итого: получаем нормальную переделку игры нашего детства. ■

КАК ЭТО БЫЛО ДАВНО...

Вот выдержка из руководства к самой первой версии Mad Dog McCree для PC:

- Minimum: IBM PC 286 16 Mhz or Compatible
- IBM PC 386 or Compatible Recommended
- 512 K-RAM with VGA
- Mouse
- CD-ROM Drive (150 KB per second or greater, continuous read, 380 ms seek)
- Sound Blaster or 100% Compatible Card
- DOS 3.3 or Higher

Вы еще помните, что такое DOS 3.3 и 512 килобайт видеопамати?..



РЕЗЮМЕ

ПЛЮСЫ

Тыры — вообще редкость на PC. Хорошие тыры да еще проверенные временем — ну совсем редкость. И не забывайте про живое видео.

Хорошие игры не умирают. Они отправляются на the-underdogs.org или на переиздание. Так же, как и Mad Dog McCree.

СТРАНА ИГР

МИНУСЫ

Года берут свое. Несмотря на ремастеринг, видео не отличается качеством, которым могут похвалиться ролики последних игр от Westwood.

8,0



▲ Большая подстава в виде превосходящих сил противника. Рекомендуется откатить назад и идти другим путем.



▲ Наш Stranger в горящий дом войдет и бандюгу на скаку остановит.

PRIVATE DANCER

■ ПЛАТФОРМА: PC ■ ЖАНР: карточная игра ■ ИЗДАТЕЛЬ: Kaboom Studios Ltd ■ РАЗРАБОТЧИК: Kaboom Studios Ltd ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1 ■ ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ: PIII 450, 64 MB RAM ■ ОНЛАЙН: <http://www.privatedancergame.com/>

АЛЕКС ГЛАГОЛЕВ
GLAGOLEV@GAMELAND.RU

Новое слово в компьютерном игровом строении: игра в карты на раздевание. Раздеваться предстоит либо 3D-стриптизерше, либо вам, если вы идиот. О том, с кем именно придется состязаться, геймер узнает не сразу, ибо, сев

созерцать пустой экран цвета зеленой тоски.

Разработчики поступили по-свински. Надо было хоть как-то намекнуть незадачливому любителю женских организмов, что его ожидает в случае выигрыша; иначе шок от увиденного может оказаться столь велик, что излечение нанесенной в ходе просмотра психической травмы будет не по зубам и самому Фрей-



▲ Вот такую картинку вам и придется созерцать 90% игрового времени.

за виртуальный игровой стол, своей соперницы, к счастью для себя, он поначалу не увидит. Все, что ему доступно – это назначать ставки, тянуть карты и



РЕЗЮМЕ

/0,5/

Продажа лицам до 18-ти запрещена: слишком уж велик риск утратить интерес к сексу на всю оставшуюся жизнь, а у нас и так демографический кризис.

СТРАНА ИГР

▲ Грация у этого чудовища сродни монстрам из DOOM.

ду. В оправдание создателей можно сказать лишь то, что они все-таки задают игроку, набравшему контрольное количество очков, вопрос: «Должна ли танцевать его оппонентка?». В принципе, нормального человека это уже должно насторожить. Если вы ответите «да», то «СИ» за последствия не отвечает. Мы вас предупреждали. ■

БЕЗУМНЫЙ МАРКС

■ ПЛАТФОРМА: PC ■ ЖАНР: action ■ ИЗДАТЕЛЬ: snowball.ru/1C ■ РАЗРАБОТЧИК: Grin ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 8 ■ ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ: PIII 800, 64 MB RAM ■ ОНЛАЙН: <http://www.snowball.ru/marx>

СВЯТОСЛАВ ТОРИК
TORICK@GAMELAND.RU

СТРАНА ИГР

СЕРЕБРО
ВЫБОР РЕДАКЦИИ

Ветераны российской локализации, бессмертные «они-делают-Всеслава», а в простонародье «сноуболлы» выпустили свой очередной проект. На этот раз из лаборатории «снежков» вышел, пошатываясь, «Безумный Маркс». Пошатывался он, впрочем, не столько от самогона (который он по сюжету потребляет нелимитированными дозами), сколько от постоперационных последствий.



Качество локализации – ну очень среднее. Был неплохой боевичок про очередной постапокалиптический мир со средненьким сюжетом. Стал хорошим боевичком с другим, но все равно средненьким сюжетом. Нас уже не насмешишь миссиями «Убить всех, чтобы стырить канистру самогона» и колыбельными «зайчик высосет глаза». Мы такими локализациями уже по горло сыты, признаться.



РЕЗЮМЕ

/7,5/

Неплохая аркадка с неудобоваримым интерфейсом в лучших традициях начинающих разработчиков. Локализация – 3,5/5. Могло быть лучше.

СТРАНА ИГР

▲ Локализацию можно считать успешной хотя бы за очень грамотные и ясные брифинги перед миссиями.

Вот если бы действительно что-то новое и оригинальное...

Но в целом локализация игры состоялась. Нормальный текст без видимых багов, узнаваемые голоса российских актеров. Единственная претензия: излишний пафос в одних репликах и практически полное отсутствие интонаций в других – это не тот результат, который я как конечный пользователь хотел бы получить. ■

STREET FIGHTER Alpha 3

СТРАНА ИГР

ПЛАТИНА
ВЫБОР РЕДАКЦИИ

■ ПЛАТФОРМА: Game Boy Advance ■ ЖАНР: fighting
■ ИЗДАТЕЛЬ: Ubi Soft ■ РАЗРАБОТЧИК: Capcom/Crawfish Interactive
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 2 ■ ОНЛАЙН:
<http://www.capcom.com/>

ВАЛЕРИЙ «А.КУПЕР» КОРНЕЕВ
VALKORN@GAMELAND.RU

Только у нас поутихли бои в Guilty Gear X: Advance Edition, как нашлось еще более достойное применение для линкабеля. Теперь по нему бегают байтики лучшего файтинга для GBA, чье название видно в заголовке. Лучшего — потому что геймплей аркадной версии почти не изменился, при том, что в крохотный картридж поместилось больше трех десятков героев (и даже тройка скрытых новичков: Юн, Игл и Маки) со всеми их приемами! Исчезли только режим World Tour, два дополнительных костюма Чун Ли и Содомы, анимация фонов да «под-

сохла» музыка. Цвета, анимация героев, звуковые эффекты — тоже подверглись компрессии, но результат вышел куда более щадящий по отношению к оригиналу, чем в памятной GGX:AE. Управление сделано на ма-



▲ Хотя трехмерные спецэффекты и исчезли, атаки смотрятся по-прежнему зрелищно.



▲ Одетый в тюремную робу Ко-ди — персонаж легендарной Final Fight, прародительницы жанра beat'em up.

нер Samurai Spirits на SNES: шестикнопочная раскладка сохранилась, «средние» удары (medium punch/kick) вызываются нажатием «сильных» и «слабых» одновременно (такую модель управления можно изменить). Компьютер дерется, как загнанный в угол зверь, а игра вдвоем превращается в геноцид батареек. Быстро, красиво, затягивает в момент. Выбор редакции. ■

РЕЗЮМЕ

/9,0/

Шедовальный двухмерный файтинг, вот уже 5 лет считающийся эталоном жанра, почти ничего не потерял при переносе в портативный формат.

СТРАНА ИГР

Прыщи! Конечно они портят жизнь! По мнению психологов, человек с проблемной кожей неуверен в себе, скован и необщителен. Он недоволен своим внешним видом и ему трудно раскрыть свои таланты. Стоп! Прыщи — это еще не конец света. С ними можно и нужно бороться!

Чтобы предотвратить появление прыщей, надо соблюдать три правила:

- очищать кожу два раза в день;
- отшелушивать омертвевшие клетки;
- не использовать жирные кремы, они способствуют закупорке пор.

Профилактика

Всем известна поговорка, что «болезнь легче предотвратить, чем потом лечить».

Вот и тебе следует позаботиться о профилактике. Клерасил представляет целую серию средств для предотвращения угревой сыпи.

Гели для умывания для жирной и чувствительной кожи — Клерасил Комплит «3 в 1»
При ежедневном использовании эти гели устраняют причины возникновения угревой сыпи, открывают поры, удаляют загрязнение, оказывают антибактериальное действие, очищают и освежают кожу. Гели для умывания обладают мягким отшелушивающим действием. Вы можете использовать их как для очищения, так и для снятия макияжа.

Увлажняющая эмульсия Клерасил Комплит
Жирная кожа нуждается в постоянном глубоком очищении, что может вызвать ощущение стянутости и сухости. Увлажняющая эмульсия Клерасил Комплит, в отличие от обычных увлажняющих средств, не закупоривает поры, впитывает излишки жира и убивает бактерии, оставляя кожу гладкой и эластичной.

Очищающие лосьоны для жирной и чувствительной кожи
Как и гели для умывания, эти лосьоны очищают кожу и убивают бактерии. Но при этом они еще освежают цвет лица и сужают поры, что особенно актуально для жирной кожи. В состав лосьона для чувствительной кожи входит экстракт алоэ, который снимает раздражение, оказывает ранозаживляющее и противовоспалительное действие.

Как всегда не хватает времени? Тогда обратите внимание на очищающие антибактериальные салфетки
Они пропитаны лосьоном, содержащим салициловую кислоту и экстракт барбадосского алоэ, эффективно очищают кожу, не пересушивая ее. Предотвращают появление прыщей.

Появилась угревая сыпь на теле?

Используй Новый Очищающий Гель для тела Клерасил Комплит. И эта проблема перестанет тебя волновать.

www.clearasil.ru

Чистота и здоровье кожи

Clear • Clearasil

Лечение

Бесцветный крем от угревой сыпи

Оказывает эффективное антибактериальное действие, уничтожает бактерии, вызывающие воспалительные формы угревой сыпи.

Тональный крем от угревой сыпи

Скрывает уже возникшие прыщи и одновременно лечит кожу. Схож по составу с бесцветным кремом и прекрасно его дополняет. Используйте Тональный крем утром, а бесцветный — вечером. Оба крема следует наносить точечно, только на предварительно очищенную кожу.

Лосьон от угревой сыпи с шариковым аппликатором

Борется с угревой сыпью на ранних стадиях ее появления. Содержит активные вещества — гликолиевую и дубильную кислоты, которые начинают действовать сразу. Лосьон глубоко проникает в кожу, предотвращает воспалительные процессы и моментально высыхает на коже, не оставляя следов. Его можно всегда носить с собой в сумочке или в кармане!

ЧУЖИЕ

■ ПЛАТФОРМА: PC ■ ЖАНР: action ■ ИЗДАТЕЛЬ: Медиа-Сервис 2000 ■ РАЗРАБОТЧИК: Idigicon ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1
■ ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ: PII 300, 32 MB RAM, 3D-ускоритель ■ ОНЛАЙН: <http://www.media2000.ru/>

АНАТОЛИЙ НОРЕНКО
SPOILER@GAMELAND.RU

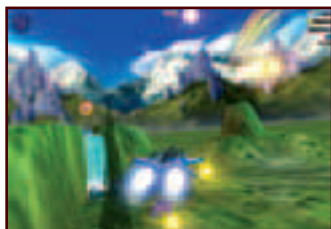
К подобным проектам всегда следует относиться с надлежащим пониманием. Все-таки «Чужие» — проба сил команды из двух человек на ниве игростроения, эдакий способ привлечь к себе внимание. Посему ничего сногшибательного в плане используемых технологий ожидать



▲ Уцелела всего одна установка. Дела плохи...

не стоит — похожая история была и со «Слепой Яростью», также являющейся заслугой молодой студии. «Чужие» примыкают к рядам космических стрелялок. Видимо, создатели считают, что это самый подходящий жанр для самореализации. У нас есть земные ландшафты, обставленные различными установками и сверкающие от обилия бонусов, шустрый летательный

аппарат и полчища чужих. Чего они ищут на нашей планете? Наверняка не мира и спокойствия. Никогда не догадаетесь! Инопланетные твари собираются уничтожить третью от светила планету. Я же сказал. Игровой процесс, как и сюжет, в сущности, довольно незамысловат. Вы путешествуете с одной планеты на другую и предотвращаете атаки воинственно настроенных пришельцев. На каждом уровне полно различных установок, которые необходимо оберегать. Чуть что, и game over. Пройти «Чужих» не так и просто. В подспорье юному охотнику на инопланетных захватчиков — радар, отображающий местонахождение потенциальных жертв. Зачастую приходится идти на различные ухищрения — использовать бомбы, самонаводящиеся ракеты или даже применять защитную маскировку. Графическое исполнение нареканий не вызывает и отчетливо де-



▲ Поиск бонусов — залог к победе!

монстрирует, на что способны создатели. Проект, хотя и простенький, но, безусловно, имеет право на существование. Глядишь, его создатели уже приглашены на работу над каким-нибудь модным блокбастером. ■



РЕЗЮМЕ

/4,5/

Простенькая космическая стрелялка без каких-либо претензий на оригинальность.

СТРАНА ИГР

КАЗИНО

■ ПЛАТФОРМА: PC ■ ЖАНР: gamble ■ ИЗДАТЕЛЬ: Медиа-Сервис 2000 ■ РАЗРАБОТЧИК: eGames ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1
■ ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ: P-133, 32MB RAM
■ ОНЛАЙН: <http://www.media2000.ru/>

АНАТОЛИЙ НОРЕНКО
SPOILER@GAMELAND.RU

Предумать что-то новое в обустройстве виртуальных казино — задача не из простых. Тем не менее, игры подобного жанра, приковывающие к экранам азартных людей, появляются с завидным постоянством. И, как показывает практика, несмотря на неизбежную схожесть



▲ Если желаете разориться — рулетка к вашим услугам!

игрового процесса, их вовсе не следует сваливать в одну кучу. Порой встречаются достойные проекты, которые ласкают слух звоном жетонов, окутывают дымом дорогих сигар и дают почув-



РЕЗЮМЕ

/5,5/

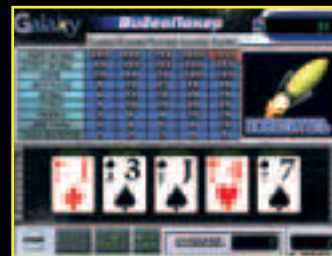
Скромненько обставленное казино, в котором вполне можно скоротать пару свободных вечеров.

СТРАНА ИГР

ствовать тяжесть фишек в кармане. Но чаще всего попадаются подделки, скорее напоминающие общение с пройдохливым лохотронщиком на улице.

«Казино» от «Медиа-Сервис 2000» — из серии тех, в которых можно с удовольствием испытать фортуна. Конечно же, главный плюс такого рода игр — в случае ситуации «сегодня не мой день» можно просто облегченно вздохнуть и порадоваться за сохранность своей личности и имущества.

Вначале нам предложат ввести свое имя, после чего мы сразу же разбогатеем на полсотни зеленых хрюшек. Ну а дальше — распутье. Размяться можно на автоматах — поздороваться пару раз с «одноруким бандитом», а



▲ Два Джокера. Что ж, для начала неплохо.

затем отыграть несколько партий в видеопокер.

Основательно приумножить свой капитал проще всего в игре блэкджек, так как местный крупье ведет себя крайне снисходительно. Также ценители зеленого сукна могут отправиться к столу с рулеткой, но здесь шансов на крупный выигрыш меньше всего. Напоследок остается затея с лотерейными билетами, но помните, что волшебных карандашей не бывает.

Как и положено, для каждой игры представлены анимированные экраны, и, главное, звуковые образы, сопровождающие действие и воссоздающие атмосферу казино. Единственное, чего не достает — полуобнаженных девиц, которые бы следовали за играющим от стола к столу. Но это так, мечты... ■

WAR AND PEACE

■ ПЛАТФОРМА: PC ■ ЖАНР: RTS ■ ИЗДАТЕЛЬ: Microids ■

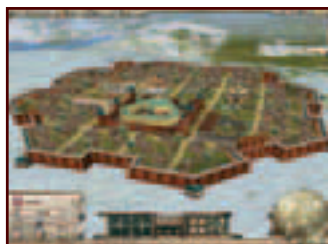
РАЗРАБОТЧИК: Microids ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1

■ ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ: PIII 800, 128 MB RAM, 3D-ускоритель ■ ОНЛАЙН: <http://www.warandpeace-game.com/>

АНАТОЛИЙ НОРЕНКО
SPOILER@GAMELAND.RU

Все-таки название для игры было выбрано не случайно. Во-первых, эпоха. Во-вторых, масштабность происходящего. И пусть создатели War and Peace после этого сколько угодно делают вид, что никогда не слышали об одноименной эпопее графа Толстого. Им все равно никто не поверит. В War and Peace нам предлагается попробовать себя в должности правителя одного из шести представленных государств в период с 1796 по 1815 гг. При этом в кампаниях наличествуют сценарии, как воссозданные по различным историческим справкам, так и вымыш-

сти захватывать. Графических настроек предлагается немало, тем не менее, выглядит все довольно скупо. Можно даже сказать – схематично, так что никаких ландшафтов неземной красоты ожидать от War and Peace не стоит. Несмотря на всю кажущуюся привлекательность, играть откровенно скучно. Все му винной затынутый и



▲ Завабно выполнена анимация возводимых построек. Они растут из-под земли.

ленные. В любом случае, независимо от выбора заниматься предстоит сразу всеми аспектами ведения домашнего хозяйства: политикой, внешнеэкономическими связями, созданием мощной армии и кучей других немаловажных вещей. Разве только до личной жизни государственных деятелей дело не дойдет. Каждая держава таит в себе свои преимущества и недостатки, с которыми придется постоянно сталкиваться. Основные ресурсы – золото, рабочая сила и уровень развития науки. На них, собственно, и базируются все стратегические ходы разрешения конфликтов с соседствующими странами.

Достоверно смоделированная карта мира усеяна 179 городами, которые и предстоит по большей ча-

однообразный игровой процесс. Или такова наша история? У Толстого, между прочим, все было куда интересней. ■

РЕЗЮМЕ

/6,5/

Типовая стратегия, затрагивающая ключевые события начала XIX века. Скучная до безобразия.

СТРАНА ИГР



Микро Коммандос (коммандос - десантно-диверсионная часть черной пехоты) Помогите им выжить в мире Гигантов!!! Президент Межгалактического Военного Комитета уже больше не президент... Его преемника изберут из солдат отряда Микро Коммандос, который успешно наносит удар за ударом по миру людей.

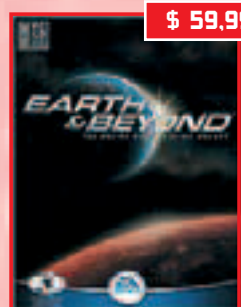


Проникнув в подвал человеческого дома, солдаты Микро Коммандос будут искать универсальное оружие, которое поможет им поставить всю планету на колени. Для этого им придется обыскать все углы в доме, искать необходимые им ресурсы (еду, энергию, запчасти). Им также придется развить свою собственную инфраструктуру и средства сообщения.

По вопросам оптовых продаж и сотрудничества обращаться по телефону: (095) 745-01-14, e-mail: sales@media2000.ru. Заказ дисков по телефону: (095) 745-01-14, e-mail: zakaz-cd@media2000.ru. Доставка по Москве - бесплатно!!! Поддержка зарегистрированных пользователей по телефону: (095) 777-38-52, e-mail: support@media2000.ru.

Републикация и/или продажа копий "Медиа-Сервис-2000", лицензия Эл № 77-6227. Права на издание на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат компании "Новый Диск". Права на распространение на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат компании "Медиа-Сервис-2000".

© 2002 Monte Cristo Multimedia. Monte Cristo and its logo are registered trademarks of Monte Cristo Multimedia. All rights reserved. Developed by Monte Cristo. All rights reserved. All other trademarks and logos are property of their respective owners.



Earth and Beyond



Need for Speed: Hot Pursuit 2



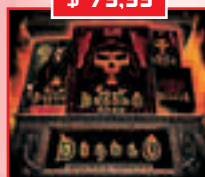
EverQuest: The Planes of Power Collector's Edition c Firiona Vie Figurine



Asheron's Call 2



Medal of Honor: Allied Assault: Spearhead Expansion Pack



Diablo Battle Chest



Neverwinter Nights



EverQuest: Gold (Collector's Edition)



Anarchy Online: Notum Wars



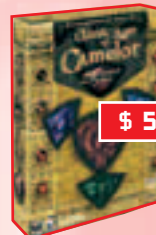
Airport 2002 Volume 1 Add-on x Microsoft Flight Simulator 2002



Sid Meier's Civilization III: Play the World



The Sims Online



Dark Age of Camelot: Shrouded Isles



Jstck/ ACT LABS Force RS



Age of Mythology



Jstck/ CH Flight Sim Yoke USB

e-s
http://www



The House of the Dead 3 c Mad Catz Blaster



Shenmue II



James Bond 007: NightFire



\$ 314.99\$ / \$ 349.99*

\$ 59.99/ 85.99*



DVD Movie Playback Kit



Unreal Championship



Chameleons for Xbox (цветные наклейки)



Metal Gear Solid 2: Substance



Halo: Combat Evolved



Tom Clancy's - Splinter Cell



NINTENDO GAMECUBE



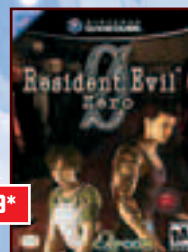
Memory Card 251



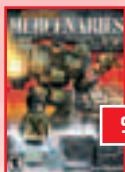
Star Wars: The Clone Wars



Metroid Prime



Resident Evil 0 (Zero)



\$ 89.99

MechWarrior 4:
Mercenaries



Quake III: Gold
Edition

\$ 49.99

\$ 269.99 (PAL, RUS)
/ \$ 269.99*



Colins McRae Rally 3

\$ 53.99 / \$ 79.99*



Kingdom Hearts

\$ 56.99



The Legend
Of Zelda: A Link
to the Past

\$ 33.95



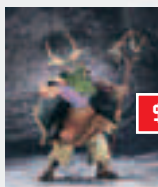
(Blizzard) Diablo II
Baseball Cap

\$ 90.99

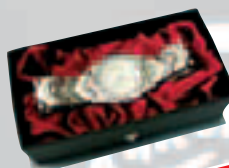


Grand Theft Auto:
Vice City -
Soundtrack Box Set

\$ 29.99



(Blizzard)
Warcraft III Action
Figure: Storm Rage
The Night Elf



Final Fantasy X:
Tidus Silver Watch

\$ 99.99



(ORIGIN) Ultima
Online: Lord
Blackthorn Figure

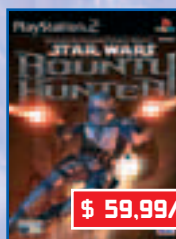
\$ 25.99



(Bungie) Halo:
The Fall of
Reach

Футболка
"Procedure Drinks"
с логотипом
"Хакер", темно-
синяя, черная

\$ 13.99



\$ 59.99 / \$ 79.99*

Star Wars:
Bounty Hunter



PlayStation 2™

\$ 15.99



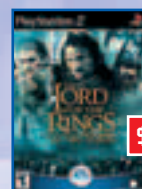
Chameleons for
PlayStation 2
(цветные наклейки)

\$ 83.99 / \$ 79.99*



TimeSplitters 2

\$ 79.99 / \$ 79.99*



The Lord of the Rings:
The Two Towers

\$ 59.99 / \$ 83.99*

WWE
Smackdown!:
Shut Your Mouth

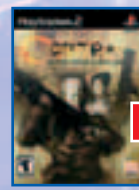
\$ 65.99 / \$ 79.99*

\$ 105.99



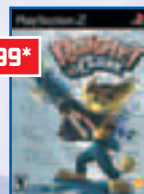
Беспроводной
джойстик 2.4GHz
Logitech Cordless
Controller

\$ 52.99 / \$ 83.99*

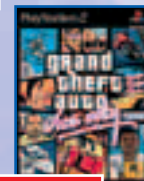


Contra:
Shattered Soldier

\$ 79.99*



Ratchet & Clank



Grand
Theft Auto:
Vice City

\$ 59.99 / \$ 79.99*

GAME BOY ADVANCE



\$ 99.99



Doom II

\$ 55.95



Dungeons & Dragons:
Eye of the Beholder

\$ 53.99



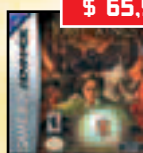
Super Mario Advance 3:
Yoshi's Island

\$ 59.99

\$ 56.99



Lunar Legend



The Lord of the Rings:
The Fellowship of the
Ring

\$ 65.99



Metroid Fusion

\$ 55.99

\$ 67.95



V-Rally 3

\$ 63.99



Yu-Gi-Oh!: The Eternal Duelist Soul



Super Mario
Sunshine

\$ 55.99 /
83.95*



Die Hard:
Vendetta

\$ 87.95 /
83.99*



Minority
Report

\$ 62.99 / \$ 83.95*

СТРАНА ИГР #2(131) e-shop

**Да, Я хочу получать
БЕСПЛАТНЫЙ КАТАЛОГ E-Shop**

Город
Улица
Дом корпус квартира
ФИО

Отправьте купон по адресу:
101000, Москва, Главпочтамт,
а/я 652, E-Shop

ИНТЕРНЕТ

СЕРГЕЙ ДОЛИНСКИЙ

DOLSER@GAMELAND.RU

В САМОПЕТЕ, ТЮРЬМЕ И РЕАЛЬНОЙ ЖИЗНИ

30 РУБЛЕЙ ЗА ПЕСНЮ

Один из грандов музыкального бизнеса, компания Universal Music Group (<http://www.umusic.com>) начала онлайн-продажи музыки по системе DMD (Digital Music Downloads). Уже доступны для скачивания более 40 тысяч музкомпозиций. Пользователи смогут без ограничений копировать файлы на CD-RW или твердотельные проигрыватели (флэш-плееры), при этом стоимость одной композиции составит \$0,99, а целого альбома — \$9,99 (для США). Файлы представлены в форматах Windows Media Audio (WMA) или Liquid Audio. Новый сервис поддерживают 29 сайтов, в том числе и MP3.com (http://consumers.umusic.com/home_Retailers.html).

Эта услуга UMG не только альтернатива реер-to-реер файлообменным сетям (Morpheus, Kazaa...), но и достойный ответ конкурентам из музыкальной индустрии. Другие звукозаписывающие компании уже предлагали подобные услуги, однако в 2-3 раза дороже, к тому же на копирование файлов накладывались многочисленные ограничения. Теперь подобных ограничений нет и, возможно, новая маркетинговая политика UMG станет прологом бурного развития такого рода бизнеса в Интернете.

ИГРЫ НА БОРТУ САМОПЕТА

Обычно при полетах на самолете приходится выключать все коммуникационное оборудование (при наборе высоты и снижении, прим. ред.). И несколько часов безделья, которые можно с толком провести, например, за игрой или серфингом в Сети, бездарно пропадают за чтением вчерашних газет, сном и травлей анекдотов. К счастью, с начала 2003-го года положение дел существенно меняется и все благодаря внедрению технологии In-flight entertainment от Connexion (<http://www.boeing.com/connexion>). Новая услуга включает в себя доступ к спутниковому телевидению и Интернет, причем все это будет работать

на высотах 10-11 тысяч метров и скоростях под 1000 км/час!

С телевидением, полагаем, все ясно. А вот о Всемирной Паутине поговорим чуть подробнее.

В 2003-ем высокоскоростной доступ в Интернет станет доступен на многих, а в будущем и на всех рейсах. Сегодня им уже могут пользоваться пассажиры SAS, Lufthansa, British Airways и Japan Airlines (пока над территорией США). Стоимость услуги оценена в \$20-30 за вояж, а средством доступа может стать любой ноутбук или PDA, оснащенный сетевым разъемом. Вес бортового оборудования IFE всего 270 кг, а ширина полосы пропускания системы «самолет-спутник-земля» такова, что отдельный канал в Интернет может быть предоставлен каждому пассажиру.

НАКОНЕЦ-ТО!

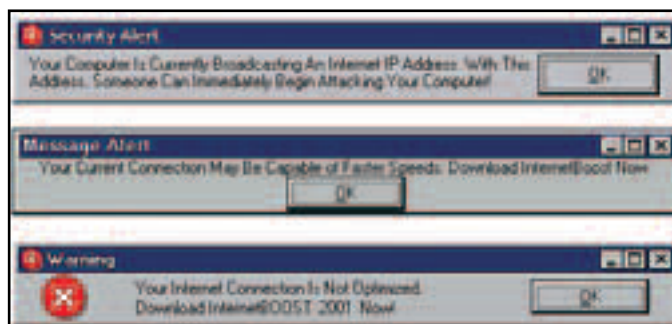
При серфинге в Сети нет ничего пагубнее, чем всплывающие рекламные окошки. Они бесят своей назойливостью, а при хорошем коннекте могут даже стать причиной краха системы — начав открываться одно за другим так быстро, что пользователь будет не успевать их «гасить». И если обычные «вредные» окошки порносайтов, warez'ов и прочего добра легко отличить от полезных, то портал Bonzi.com (<http://www.bonzi.com>) совсем зарвался. Его реклама маскировалась под системные сообщения об ошибках! Несведущий пользователь



Вот такими баннерами обманывал Bonzi доверчивых интернетчиков!..

кликнул на ОК и... попал на сайт Bonzi.com или даже сразу начинал качать их софт. Согласитесь, совсем уж нехорошо...

Теперь радостная новость. Самые вездельные адвокаты из конторы Lukins & Annis вчинили Bonzi.com иск от имени «народа США». Теперь каждый пострадавший от «бонзийских» баннеров может претендовать на \$500 единовремен-



менной компенсации, равно как и на возмещение в \$5 за «единичный случай вреда, нанесенный баннерами». Суд состоится в этом году, и он вполне может запретить такую рекламу как класс. Жаль, такое решение не будет иметь силы в Рунете...

Нам же для автоматического контроля над этой бедой придется использовать специальные утилиты, например, Proxomitron (<http://www.proxomitron.org/download.html>), AdSubtract (<http://www.adsubtract.com>), WebWasher (<http://www.webwasher.com>) и так далее.

МАЙКРОСОФТ СПИЛ ДАННЫЕ О ПОЛЬЗОВАТЕЛЯХ

По сообщению Wired News (<http://www.wired.com/news/infostructure/0,1377,56481,00.html>), «Майкрософт» был вынужден срочно отключить от Интернета один из своих ftp-серверов

после того как выяснилось, что там в свободном доступе находится ряд конфиденциальных документов. Среди «секретных материалов» — база данных о нескольких миллионах пользователей ПО корпорации. В ней содержалось большое количество личных данных, включая почтовые и электронные адреса клиентов, номера их телефонов и так далее. База данных находилась в одном сжатом файле (dmail_11_04_02.zip), который был защищен паролем всего... в четыре символа («dbms» — не круто как-то...). Кстати, взломать пароль к zip-архиву достаточно просто. Для этого существует множество утилит, в том числе и продукт российского «Элкомсофта» (<http://www.elcomsoft.com/azpr.html>), хорошо известного в США.

Сервер, находящийся по адресу <ftp://ftppss.microsoft.com>, предназначен для загрузки обновлений и за-



Заклученные за работой в Интернете. О тюрьме напоминают лишь решетки на окнах...

ИНТЕРНЕТ ЗНАЕТ, ЧТО...

...в России сто долларов купюр больше, чем в США!..

...в 11 веке Бенедикт IX стал Папой Римским в возрасте 11 лет.

...издревле на Руси, чтобы сохранить молоко прохладным и свежим, в сосуд с ним запускали лягушку.

...копье перестало быть официальным оружием британской армии только в 1927 году.

...солдаты армий всех стран салютуют правой рукой.

...более чем 99,9 процентов животных, живших когда-либо на Земле, вымерло до появления человека.

«Стружка» (<http://www.uic.nnov.ru/~zni/>)

платок к продуктам «Майкрософта». Причина того, что на доступный всем желающим сервер попали внутренние документы компании, может заключаться в неправильной конфигурации сервера или, как полагают

многие эксперты, в недостатках правил безопасности, действующих внутри самой «Майкрософт». Например, TruSecure (<http://www.trusecure.com>) полагает, что некоторые работники «Майкрософта» попросту не знали,

что сервер является публичным, и загружали на него файлы, наивно полагая, что они будут доступны исключительно сотрудникам софтверного гиганта...

ЗЕКОВСКИЙ ЧАТ

Похоже, сидение в европейских тюрьмах становится настолько комфортным, что уже немногим отличается от времяпрепровождения свободных граждан. В тюрьме Veznice Vinarice города Кладно (что недалеко от Праги) для заключенных открыт специальный чат (<http://www.volny.cz/vsvinarice/>). Доступ в него для тюремных обитателей оборудован из специальной комнаты, интерьер которой отличается от обычного интернет-кафе лишь решетками на окнах.

Что касается «пока что свободной» публики, то она может связываться с заключенными отовсюду — из дома, бара, кафе и так далее. Самые популярные темы нового чата — горькое житье-бытье за колючей проволокой, секс и деликатесы. Тюремное начальство, организовавшее столь необыч-

ный досуг своим подопечным, вынуждено теперь непрерывно сидеть в чате и тщательно отслеживать сообщения на предмет подготовки побега, передачи наркотиков и прочих мелких радостях эзков.

7%...

Последние исследования в Великобритании и США показывают, что количество спама (нежелательной, чаще рекламной корреспонденции) возрастает год от года. Истекий 2002-ой не только не стал исключением, но прямо-таки побил все рекорды. В январе MessageLabs (<http://www.message-labs.com>), отслеживающая почтовые проблемы, сообщила примерно об одном «спамовом» сообщении на 199 полезных. К концу прошлого года ситуация в корне изменилась — одно «плохое» послание приходилось всего на 14 «хороших».

Такой уровень спама близок к критическому. По оценке той же MessageLabs, при такой активности спамеров пользователь теряет до 10% рабочего времени на прочтение и удаление их посланий. ■

WEB MONEY

НЕ ПОШУПАТЬ, НЕ УКРАСТЬ?..

СТАНИСЛАВ ПОЛОЗЮК А.К.А. ORION

ORION@GAMELAND.RU

Существует немало систем виртуальных денежных расчетов. Среди них, по многим критериям, WM — самая популярная и востребованная, причем в мировом масштабе. Россия — не исключение, хотя тут у WM есть местные и интернациональные конкуренты: E-port (<http://www.e-port.ru>), E-gold (<http://www.e-gold.com>), PayCash (<http://www.paycash.ru>), «КредитПилот» (<http://www.kreditpilot.com>) и другие. Принципы работы всех систем весьма схожи, так что, познакомившись с одной из них, пользователь легко будет ориентироваться и в остальных. Кстати WM легко конвертируются в виртуальные деньги других платежных систем.

Один из крупнейших серверов WM нашей страны — «Яндекс-деньги». На его примере мы и рассмотрим, удобна или нет такая система оплаты рядовому пользователю.

ПЕГКИЙ СТАРТ

Чтобы использовать систему WM в версии «Яндекс-деньги» не надо иметь кредитную карточку или банковский счет. Просто скачиваем интернет-кошелек (настоящий, из кроко-

дилей кожи — <http://yandex.ru/download/iWalletSetup.exe>) и PGP подпись к нему (<http://yandex.ru/download/iWalletSetup.exe.sig>). Установка стандартная, а вот регистрация может вызвать затруднения. Прежде всего потребуется личный пароль. Придумайте не менее 8 символов и постарайтесь их не забыть. Жмем «Далее». Появится окно сбора данных для генерации личной электронной подписи. Понадобится ввести 60 произвольных символов (смерть хакерам!), которые запоминать, к счастью, не нужно. Теперь пора открыть счет в Процессинговом Центре системы «Яндекс-Деньги». В окошке будет два поля: «Открыть



Основные звенья Web Money.

Для одних деньги — пустой звук, для других — смысл жизни (заработать, разбогатеть...). А для большинства — понятие физическое: деньги бывают бумажные и временами металлические. Именно для таких персон сообщим о наличии виртуальных денег (на слуху — Web Money, далее WM). Просьба не путать их с кредитными карточками и прочей мишурой. Это совершенно разные вещи.

счет в» и «Валюта». Есть два варианта: первый — Процессинговый Центр («Эком Банк») и рубли, второй — «Демо Банк» и любая валюта (из перечисленных). Второй способ — демонстрационный, поможет ознакомиться с системой WM.

В следующем окне предоставляем информацию о себе. Это не обязательно, но если забудете (потеряете) пароль доступа к интернет-кошельку, то «Яндекс-деньги» смогут возместить убытки (хоть и не все...). Так что примите к сведению. После удачной установки интернет-кошелька появится окно, в котором будет ваш счет в Процессинговом Центре системы «Яндекс-Деньги». Но собственно денег на нем пока нет...

ПРЕВРАЩАЕМ РУБЛИ В WMZ

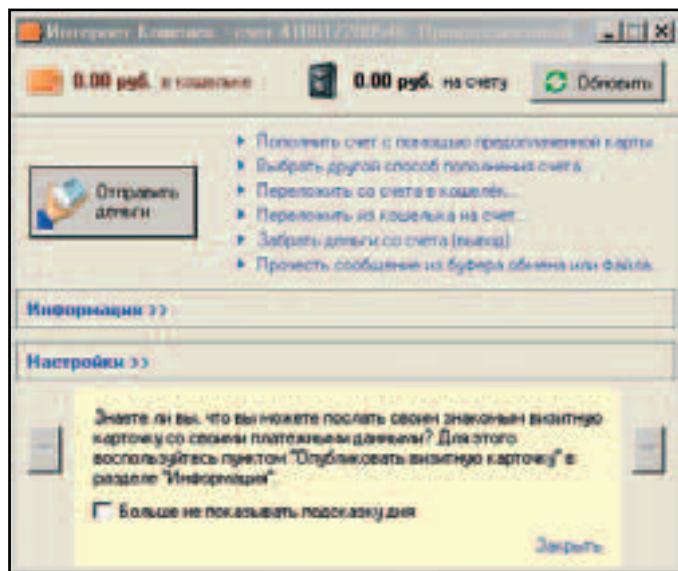
Теперь подробнее о работе интернет-кошелька. Сначала его нужно наполнить деньгами. Сделать это можно с помощью специальных карт, которые покупаются за обычные рубли. Теперь в главном окне ищем опцию «Пополнить счет с помощью предоплаченной карты» и вводим выпуск, номер карты и па-

роль. Жмем «отправить», и счет пополняется виртуальными деньгами. Если нужно произвести пополнение финансов не картой (оплата личным расчетом в офисе представителя, наличный платеж через сеть ускоренных почтовых переводов и так далее), то используем «Выбор другого способа пополнения счета». И уже со счета деньги отправляются в кошелек.

Когда интернет-кошелек полон, можно идти за покупками. Предположим, приглянулась какая-то вещь или услуга в интернет-магазине. Выберите ее и нажмите на кнопку «Купить».

ВНИМАНИЕ, интернет-кошелек в этот момент должен быть запущен!

Магазин pošлет вашему кошелеку сумму оплаты и контракт (он же договор купли-продажи), подписанный цифровой электронной подписью. После ознакомления с юридическим документом, если хватает денег и вы согласны с договором, ваш кошелек отправляет этот документ обратно, но уже и с вашей электронной подписью. Продавец предъявляет полученные деньги в Процессинговый Центр для подтверждения их достоверности. Если все нормально, то



система «Яндекс-деньги» зачисляет на счет продавца соответствующую сумму. Получив ответ от банка, магазин сообщает об успешном зачислении денег и высылается квитанция об оплате вашему интернет-кошельку. Надеюсь, не запутались?..

ВОССТАНОВЛЕНИЕ ДЕНЕГ

Электронные деньги не пощупать, но никто не дает гарантию, что вы не потеряете их. Если такое и произойдет, то их (в отличие от обыкновенных) можно восстановить, но только если при создании кошелька и счета в Процессинговом Центре вы указали паспортные данные (или данные военного билета). Для подачи заявления на возмещение убытков нужно заполнить специальную форму (бланк заявления — <http://money.yandex.ru/zayavlenie.rtf>), распечатать и подать ее лично уполномоченному представителю ЗАО «Алкор Телеком». Таковые имеются всего в четырех городах: Москве

(ООО «Алкор-М»), Санкт-Петербурге (ЗАО «Алкор Телеком»), Киеве (ООО «Пейкеш Украина») и Риге (ООО «NetMaks»).

Увы, не все так гладко, как кажется! Восстановить можно только те средства, которые на момент утраты доступа к интернет-кошельку находились на счету в Процессинговом Центре. Все что находилось в кошельке — «сгорает»!

СОВЕТ: никогда не оставляйте деньги в кошельке, а если после покупки и осталось что-то, немедленно переведите остаток на счет в Процессинговый Центр.

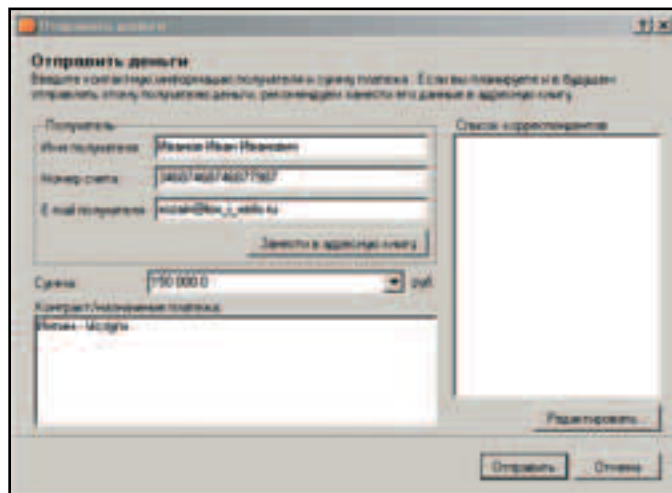
ПЕРЕВОД ДЕНЕГ

Чтобы перевести деньги с кошелька на счет, в окне программы ищем пункт «Переложить из кошелька на счет...», в поле «Сумма» которого вводим (или выбираем из выпадающего списка) количество переводящихся денег. Нажимаем «переместить», и процесс пошел. Через неко-



WEB MONEY В РУНЕТЕ

<http://www.webmoney.ru> — официальный сервер платежной системы (на русском языке). <http://www.megastock.ru> — официальный каталог ресурсов Web Money в России. <http://wmcatalogue.ru> — альтернативный каталог ресурсов Web Money. Прежде чем начинать тратить деньги, ОБЯЗАТЕЛЬНО посетите форум «Доска ПОЗОРА», тут сообщается о виртуальных мошенниках, пирамидах, левых банках и прочем!



торое время в нижней части окна увидите сообщение банка об успешном переводе. Если деньги не переведены, то в том же окошке можно увидеть причину сбоя. На верхней панели кошелька напротив надписей «В кошельке» и «На счету» отображается статистика клиента. Кнопка «Обновить» обновляет эту информацию, а команда «Узнать о состоянии счета» выдает текущую информацию о сумме, хранящейся на счету в Процессинговом Центре.

Понятно, что для перевода денег со счета в кошелек нужно выбрать пункт «Переложить со счета в кошелек...». Дальше действия аналогичны вышеописанным.

И E-MAIL ПРИГОДИТСЯ!

Довольно часто возникают ситуации, когда нет необходимости немедленно оплачивать товар или услугу. Взять наиболее близкий геймерам пример: игра еще не вышла, а интернет-магазины уже принимают на нее заказы.

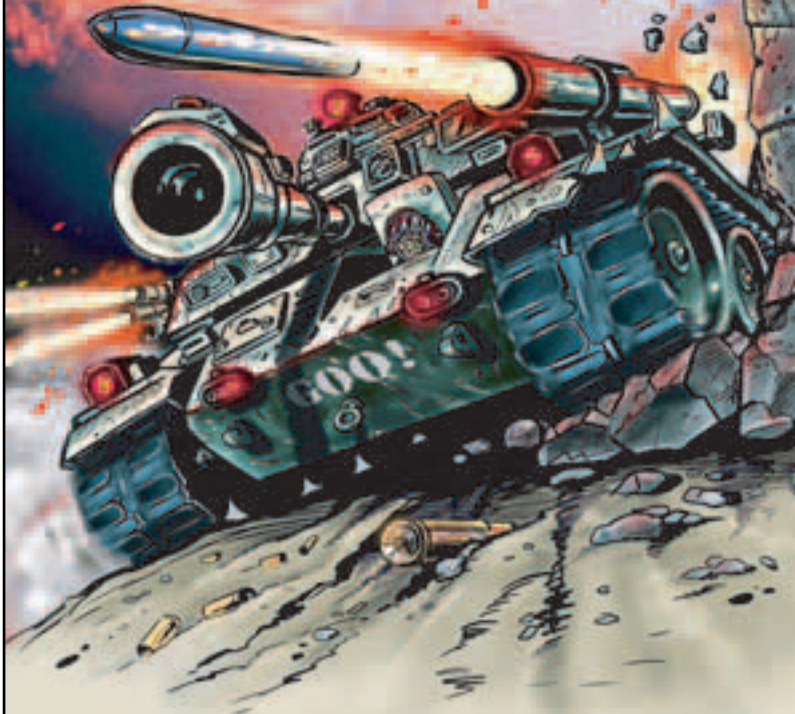
В данном случае можно сделать заказ заранее, а деньги заплатить после поступления игры в магазины. Для таких целей удобно пользоваться уведомлением по электронной почте. Принцип работы таков: на сайте продавца заполняете анкету, в которой будет ваш электронный адрес. Туда придет письмо, состоящее из двух частей. Первая — текст письма (как правило, информация об отправителе и так далее), вторая — закодированная информация об условиях сделки (контракт). Для оплаты копируем текст письма в буфер обмена или сохраняем в виде текстового файла, затем запускаем интернет-кошелек и находим пункт «Прочитать сообщение из буфера обмена или файла». Теперь в окне с заголовком «Просьба оплатить» заполняем форму аналогично обыкновенному платежу и превращаем данную инфор-

мацию в закодированный блок (делается нажатием клавиши «Платить»). Осталось создать письмо, вставить в него закодированный блок и отправить на адрес продавца. В скором времени вы получите

ЧТО ПОКУПАЮТ ЗА ВИРТУАЛЬНЫЕ ДЕНЕЖНИКИ?

В принципе все: от книги до автомобиля. Но... большинство пользователей интернет-денег тратят небольшие суммы (5-20 WMZ или \$) на книги (простые и электронные), софт, игры. Популярны сотовые телефоны и плееры. На праздники — цветы, конфеты, духи и... пиротехника (петарды, бенгальские огни и прочее).

СТАЛЬНЫЕ ЛАБИРИНТЫ УДАЧИ



Перед Вами поставлена задача: обнаружить и уничтожить самый мощный в мире компьютер, который вышел из-под контроля. В Вашем распоряжении танк и боеприпасы.

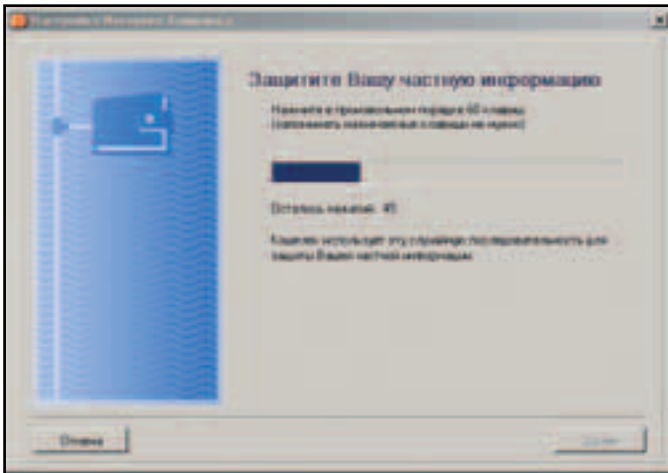


Вы должны прорваться в комплекс и пройти 50 уровней лабиринтов, которые так и кишат врагами и восстанавливать контроль над мировыми финансами, средствами информации и безопасности.



По вопросам оптовых продаж и сотрудничества обращаться по телефону: (095) 745-01-14, e-mail: sales@media2000.ru, Заказ игры по телефону: (095) 745-01-14, e-mail: zakaz-cd@media2000.ru. Доставка по Москве - бесплатно!!! Поддержка зарегистрированных пользователей по телефону: (095) 777-38-52, e-mail: support@media2000.ru.

Адаптация выполнена компанией "Медиа-Сервис-2000". Права на издание на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат ООО Издательский Бизнес Центр "Митенс". Права на распространение на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат компании "Медиа-Сервис-2000". © 2002, Swicked Softworks



Порой безопасность достигается не самым легким путем...

ответ с закодированным блоком (в нем хранится контракт, подписанный электронными подписями банка и продавца). В очередной раз копируем текст в буфер и открываем с помощью интернет-кошелька. В главном окне должна появиться надпись

вых, их также можно потерять (причем, как и в случае с настоящими, из кошелька деньги теряются навсегда). Во-вторых, большой минус WM заключается в том, что их среда обитания – большие города, тогда как настоящими можно даже в



В отличие от сотовых операторов, «Яндекс-деньги» не берет комиссию за продажу карт оплаты.

«Платеж совершен». Непросто, но работает!

ИТОГИ

Сказать, что виртуальные деньги – это революционное открытие и во сто крат лучше обычных, будет, наверное, преувеличением. Во-пер-

Большинство онлайн-магазинов принимает платежи через Web Money или аналогичные системы.

ауле каком-нибудь рассчитаться. Ну а плюсы следующие: с помощью виртуальных денег удобно делать покупки, не выходя из дома, руки после них мыть не надо. К тому же есть такие вещи, которые обычными деньгами не оплачиваются (например, членство в клубе «Фабрики Звезд»).

По-моему, пока можно ставить знак равенства между виртуальными деньгами и настоящими. Учтите, для виртуальных денег в Интернете полно «пирамид», подозрительных электронных банков, «сетевого маркетинга» и просто мошенников. Будьте бдительны! ■

ТВОРЧЕСТВО

WREN

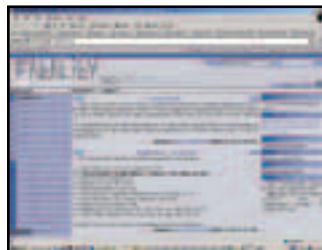
WREN@GAMELAND.RU

САМ СЕБЕ СКВОПП

Честно говоря, раньше я не обращал внимания на русскоязычные сайты с фанфиками — уж больно редко там встречались тексты об играх; при выборе объекта своего творчества фанаты аниме и видеоигр, как правило, склонялись к первому из своих увлечений. Но времена потихоньку меняются: на прошедшем в Питере фестивале японской культуры (читай: аниме и манги) на конкурсе косплея самые мощные костюмы подготовили фанаты Final Fantasy VIII и X (Скволл и Юна соответственно)... И пусть ганблейдом Скволл владеет не очень хорошо, зато каждой своей репликой вызывал бурю аплодисментов. Отыгрыш роли, которым так кичатся фанаты PC RPG, в чистом виде. Кстати, одним из итогов фестиваля (сайт: <http://mangafest.narod.ru/>) стало объявление о том, что была достигнута

<http://vladirus.narod.ru> — там можно найти и последние новости, и интересные файлы, и разнообразные интервью. Автор ранее работал на англоязычном портале об МК, поэтому у него накопилось немало интересных материалов. Конкурирующий сайт под названием Fatality (<http://fatality.pristavki.com>) предоставляет информацию заметно оперативнее, а в файловом архиве выложены такие редкости, которых, наверное, не сохранилось и у разработчиков (вроде альтернативных Fataliry, не вошедших в игры серии МК; я не буду говорить о разнообразных рекламных трейлерах, сценах из фильмов и сериалов и т.п.). Релиз МК: DA на Fataliry отметили, сменив дизайн на более функциональный; теперь информация обо всех «Комбатах» удобно структурирована. Буквально в течение 1-2 дней после релиза игры в США здесь появились все известные секреты, описания фатальности и приемов. А что будет, когда МК:DA доберется до России?

Говоря о файтингах, было бы полезно упомянуть один из самых старых представленных ресурсов в Рунете — NeoGeo.ru (<http://neoru.dotnet.lv/>). Здесь по-прежнему можно найти всю информацию об играх для системы NeoGeo, а также их портах на другие системы. Ведь KoF 2000 и KoF 2001 стали чуть ли не последними крупными релизами для Dreamcast, но, в отличие от Ikaruga, их релиз очень плохо освещается даже в англоязычной прессе. Не стоит также забывать о том, что игры серии KoF выходят на GBA, а сама компания SNK NeoGeo, равно как и одноименная приставка, жива, и можно рассчитывать также на порт Metal Slug 4 на PS2... А уж попытка восстановления справедливости в виде иска Playmore (новый владелец SNK) к Aruze (старый владелец) о том, что последняя фактически ограбила SNK, чем и привела компанию к банкротству, стоит того, чтобы за ней следить. Пусть свершится правосудие!



К сожалению, далеко не все имеют возможность сразу обзавестись человеческим доменным именем. Сайты «на Народе» неистребимы. Одним из очевидных их минусов является то, что приводимые здесь ссылки могут оказаться недействительными через месяц-другой. Да и эмуляционные странички похвастаться чем-то новым и уникальным не могут — даже интересных ламеров там не водится. Но наиболее популярные игровые серии грамотными поклонниками не обделены.

ПУНАР ЖИВ!

Назовите навскидку пару серьезных конкурентов Squaresoft в деле производства RPG. Наверняка это будут Enix (сериалы Dragon Quest и Star Ocean) и GameArts (Lunar и Grandia). Игры последней миллионными продажами похвастаться не могли, в основном из-за выбора платформ от Sega, но любовь настоящих поклонников JRPG завоевать получилось. С учетом перехода GameArts под крыло Enix, а также планируемого слияния Enix и Square можно рассчитывать на то, что уровень финансирования позволит GameArts создавать не только J-hack&slash а-ля Grandia Xtreme, эксплуатирующие популярность фирменной пошаговой системы боя, но и полноценные сиквелы двух ключевых серий. О них ходило немало слухов, Lunar 3 и «next Grandia» часто упоминались в интервью, но подробную и достоверную информацию можно найти только в одном месте — на сайте LunarNET (<http://www.lunar-net.com>). К слову, российские фанаты пока ничего достойного сделать не смогли. Особенно интересна судьба сериала Lunar. Дело в том, что с 1995 года не



появилось ни одной новой игры — одни лишь римейки, к которым относится и недавний Lunar: Legend. Понятно, что все эти римейки были уникальными — в них не только значительно улучшалась графика, но и менялся сюжет, добавлялись анимешные видеоролики и озвучка — фактически мы получали новую игру. Но хочется чего-то совсем нового, чем и должен стать Lunar 3. На сайте имеется как подборка ссылок на интервью с упоминанием игры, так и готовый анализ всей запятанной там информации. Интересных фактов — море! В частности, выяснилось, что GameArts работала с Sega CD, Saturn и Dreamcast

КОМБАТ: СМЕРТЕЛЬНЫЙ И НЕ ОЧЕНЬ

Релиз Mortal Kombat: Dark Alliance подстегнул активность русскоязычных фанатов Mortal Kombat. В частности, появилась вполне приличная (для хостящейся на «Народе») страничка



НОВОСТИ ЭМУЛЯЦИИ

- Я получил немало писем с вопросами о том, как записать эмулятор PCSXDC (PS one на DC) на болванку. Процесс запуска эмулятора описан на <http://dcminako.dcemulation.com/emu/pcsxdc/tutorial.html>, там же выложены готовые образы PCSXDC (не наборы файлов, как раньше). Проблема заключается в том, что нельзя запускать оригинальный диск для PSX, вместо этого нужно сделать его образ в формате cue/bin (CDRWin) и записать на болванку как файл (!). Да, и не рассчитывайте на играбельную скорость – больше 10 FPS вряд ли вы добьетесь...

- Nintendo, хоть и стала сама использовать технологии эмуляции (в адаптере для проигрывания игр с GBA на GC), все же до сих пор является самым активным противником эмуляторов. Загляните на <http://www.nintendo.com/corp/faqs/legal.html>, страничка была недавно обновлена, но лишь с целью уточнить твердую позицию компании по этому вопросу. И это неудивительно – нелегальные архивы ROM-файлов для GBA сейчас всерьез угрожают продажам игр. Sony и MS с такими проблемами не сталкиваются, хотя сайты с образами bios PS2 и Xbox на всякий случай прикрывают оперативно.

- Еще один эмулятор Atari Jaguar (<http://koyote.emu-france.com/jaguar/>), разрабатываемый автором Koyote (неплохой эмулятор NGPC), неуклонно прогрессирует. Уже почти готова поддержка 2D-графики (на сайте лежат симпатичные скриншоты Syndicate, Flashback и Cannon Fodder), очередь за 3D. Ждите выпуск «Ретро», посвященный играм для Jaguar!



только потому, что ключевые программисты (а также руководство материнской компании) были большими фанатами самой Sega. Что касается людей, занимавшихся сценарием и дизайном, то им принципиально не так важно, где делать игры, лишь бы они были доступны максимально возможному количеству геймеров. Сейчас ситуация изменилась, и, по всей видимости, игра будет выпущена сразу на PS2, и делать ее будут те же люди, что и первые две части.

Впрочем, вернемся к сайту. Здесь можно найти информацию об игре Lunar: Magic School (Saturn, только в Японии), сюжетном ответвлении серии Lunar. О выпуске ее римейка для других платформ, к сожалению, пока никто и не заикался, так что придется не только учить японский, но и осваивать эмуляторы либо покупать живой Saturn. Проходящим све-

женький Lunar: Legend будут полезны союшени, а желающим купить сувениры – информация о разнообразном мерчендайзе по играм от GameArts. Что касается файлового архива, то это просто сокровищница какая-то. Где вы еще найдете ролики из Lunar: Magic School? Подборка midi-музыки также имеется.

ЭМУ-ПАМЕРЫ

Напоследок расскажу об очень веселом сайте. Речь здесь идет не об одноименных страхах, а о специалистах по эмуляции, как-то образом насмешивших все эму-сообщество. Я не пропустил кавычки у «специалистов», ведь эму-ламеров среди обычных геймеров и игровых журналистов настолько много, что никакого сайта не хватит. А так: заходим на <http://emulmao.joffe-man.com/>, читаем новости и по-

нимаем, что авторы эмуляторов и создатели ведущих сайтов на эту тему – тоже люди.

Впрочем, я не совсем прав. Непосвященному понять там что-то сразу будет довольно сложно, поэтому придется объяснить пару терминов. LMAO – это, понятное дело, Laughing My Ass Off, обозначение смешного и очень глупого человека. Sc3n3 – это всего лишь способ написания слова «scene», под которым здесь подразумевается emu scene, т.е. все сообщества людей, интересующихся эмуляцией. По мнению многих серьезных людей, emu scene давно уже мертва из-за засилья на ней ламеров. Этот вопрос порождает такой же вечный флейм, как и сравнение приставок между собой по техническим характеристикам. Поэтому и авторы сайтов вроде Retrogames.com (<http://www.retrogames.com>) и Vintage Gaming Network (<http://www.vg-network.com/>) нервничают, когда над ними прикалываются на EMU-LMAO, и собственно приколисты обожают выискивать малейшие недостатки в работе именитых новостеписателей. Получается очень весело.

Что касается обычных юзеров, то им посвящен, например, мультфильм на тему «мне нужно найти ROM с коммерческой игрой для GBA!!!». Эх, жаль я не умею рисовать – сколько можно было бы придумать сюжетов на одну-единственную тему: «хочу эмулятор PS2»... Другой вариант – «эх, со-здам-ка я на narod.ru сайт да выложу там пачку эмуляторов и ROM'ов!» ■



НОВОГОДНИЙ НОМЕР

ВСТРЕЧАЕМ НОВЫЙ ГОД ПО-НАШЕМУ

- генеральная репетиция празднования
- хакерские презенты своими руками
- кибервеар на зиму

КОМАНДА v. 2.0

- все, кто делает для тебя этот журнал
- глобальное досье на спец-крю

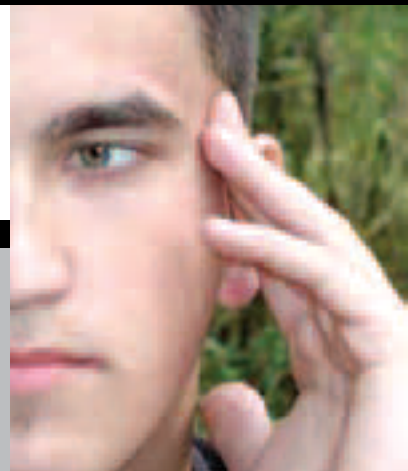
ЛУЧШЕЕ ИЗ СЕРИИ ВЗЛОМ

- самые горячие материалы первых номеров

КИБЕРСПОРТ v.0.2

ВЕДУЩИЙ РУБРИКИ **РОМАН «POLOSATIU» ТАРАСЕНКО**

Всем привет, в эфире снова рубрика «Киберспорт» и я, ее ведущий. Надеюсь, когда-нибудь наступят времена, когда у нас на радио и телевидении будут каналы, посвященные киберспорту, как в Корее. Но нам до Кореи еще далеко, хотя многое, что они изобрели первыми, потом пришло и в нашу страну, главное – в это верить. В прошлом номере я познакомил вас с основами киберспорта, рассказав немного о самом понятии и о людях, стоящих у руля российского киберспорта. Сегодня же я представляю уже целые организации, занимающиеся киберспортом и вкладывающие в него огромные деньги.



W

orld Cyber Games Russia (WCG) – Мировые Киберигры в России.

Проект «WCG Россия» стартовал в феврале 2001 года. Глобальным спонсором, а также организатором «WCG Россия» является компания Samsung, в штаб-квартире которой и кипит работа над проектом WCG. Над проектом работают три известные многим киберспортсмена личности – Юрий Пустойт, Константин Клементьев и координатор проекта WCG на территории России и стран СНГ Мила Масина. Проект «WCG Россия» уже два года подряд дарил российским игрокам возможность заработать немалые деньги,

а также показать себя на мировой игровой арене. В 2001 и в 2002 годах призовой фонд турниров WCG Россия составлял 50.000 долларов.

В следующем выпуске «Киберспорта» я подробно расскажу об американской организации Cyberathlete Professional League (CPL).

Я уверен, что многие читатели хоть раз в жизни пробовали играть по Интернету, и многие из них знают о существовании такого популярного игрового сервера, как Demos (чтобы поиграть на Demos'e, нужно ввести в консоле Quake3 команду connect и адрес сервера – rand.demos.su (порты с 27960 по 27963). 13 декабря Demos

ДОСЬЕ



Игра: Q3, AvP2, UT2k3

Ник: Fatality

Имя: Джонатан Вендел

Возраст: 21 год

Город: Канзас, США

Список крупных побед:

XSi (Швеция), 2000 год

RazerCPL (США), 2000 год

Frag4 (США), 2000 год

WCGC (Южная Корея), 2000 год

CPL Cologne (Германия), 2000 год

CPL Pacific (Австралия), 2001 год

CPL World – AvP2 (США), 2001 год

CPL Winter – UT2003 (США), 2002 год

организовал на своих игровых серверах дуэльный турнир для любителей Quake3. В этом онлайн-турнире приняло участие большинство постоянных игроков сервера, а также игроки, узнавшие о чемпионате в день его проведения. Среди таких оказался и чемпион

WCG 2002, ASUSic58*unKind, который и занял первое место. В финале unKind обыграл Polosat'oro, то есть меня, в двух матчах на pro-q3dm6, сперва проиграв одну встречу, но победив в решающей игре (счета – 13:23; 24:15). ■

ИНТЕРВЬЮ С МИЛОЙ МАСИНОЙ (SAMSUNG)



Мила Масина согласилась ответить на несколько вопросов для «Страны Игр».

СИ: Насколько значима победа русских в номинациях Counter-Strike и Quake3:Arena на WCG 2002 в Корее? Будет ли это означать, что наша страна получит большее количество квот на отборочных в 2003 году?

ММ: Да, это значит, что Россия получает, во-первых, две путевки на следующий турнир автоматом. А во-вторых, статус сильной киберспортивной державы, которая в состоя-

нии и сыграть, и организовать. Я почти уверена, что столицей WCG 2004 сделают Москву. Особенно если наши смогут также хорошо выступить в 2003 году. И мы сможем также хорошо организовать отборочные, разумеется.

СИ: Отборочный турнир WCG Россия Preliminary 2001 запомнился всем игрокам как нечто необыкновенное, новаторское в плане организации. Отборочные в 2002 году были еще лучше за счет более четкого... Да вообще все было супер! Но что нас ждет в 2003 году? Появились ли у организаторов какие-то планы, идеи относительно следующих отборочных, чтобы всем понравилось еще больше, чем в прошлый раз?

ММ: Планов, конечно же, много, очень много. Но пока подготовка еще не началась, поэтому что-то конкретное сказать трудно. Но одно можно заявить с уверенностью. Мы сделаем все возможное, чтобы 2003 год не нарушил традиций и стал лучше предыдущих отборочных.

СИ: Когда приблизительно станет известно о том, какие игры будут ис-

пользоваться на WCG 2003? Имеет ли Россия свое мнение в факторе выбора игр и номинации, или этот вопрос целиком и полностью решают корейские организаторы?

ММ: Это станет известно в конце февраля 2003 года, сразу после стратегической конференции, которая будет в Сеуле и на которую съедутся практически все организаторы. Да, безусловно, Россия имеет право голоса.

СИ: По вашему мнению, является ли киберспорт настоящим спортом или нет?

ММ: Конечно, это спорт, ибо здесь присутствуют все спортивные составляющие: от регулярных тренировок до спортивного азарта, соревнований, международных турниров. И, знаете, я думаю, что в этом и есть основная составляющая успеха WCG на территории России: мы изначально позиционировали этот чемпионат как спортивный! Со всеми вытекающими последствиями: уважением к игрокам, последовательными отборочными играми, тщательно отобранной судейской брига-

дой, призовым фондом и конечным финалом на международной арене.

СИ: Какая игра наиболее симпатична вам, Мила, а также вашим коллегам?

ММ: Я лично очень люблю «Квейк» и, не хочу никого обидеть, командный Counter-Strike. =)) Причем после Кореи я пристрастилась играть в «Квейк» по сети, то есть он-лайн с другими организаторами из разных странах мира. =)) А по поводу Counter-Strike, так недавно я получила приглашение от турецкого представительства Samsung и журнала Level поучаствовать в турнире между сотрудниками «Самсунга» и журналистами, пишущими об играх. Не знаю, удастся ли выбраться, если удастся, то поеду сперва в Питер – тренироваться. =))) О моих коллегах: Юрий, насколько мне известно, просто торчит от всякого рода военных стимуляторов (особенно самолетных), ну а Костя любит пострелять в шутерах.

14 декабря в компьютерном центре «NetLand» прошел 1-й чемпионат по авиакиберспорту на базе авиасимулятора «Ил-2 Штурмовик». Организаторами чемпионата являлись портал Sukhoi.Ru и компания «Иг-лакс», а вот финальные результаты в двух основных номинациях:

В номинации «Свободный воздушный бой» победители распределились следующим образом:
1 место – Александр 'FB.Storm' Орлов
2 место – Александр 'FB.Sashok' Осипов
3 место – Константин 'SLiVintik.69' Азаров

В номинации «Штурмовик» победители распределились следующим образом:
1 место – Евгений 'UShAG_Adushkin' Адушкин
2 место – Дмитрий 'dcp' Быченко
3 место – Виталий '228ShAD_Vit' Алехин

Полеты на Як-52 и прыжки с парашютом для победителей состоялись на следующий день после чемпионата.



Евгений UShAG Адушкин.
(справа)

В период с 18 по 22 декабря в Далласе, США, произошло самое ожидаемое за последние полгода событие в мире Counter-Strike – зимний турнир CPL Pentium Processor Winter Event 2002. В соревнованиях приняли участие 64 команды со всего света, среди которых были победители последнего европейского турнира CPL Осло 2002 норвежский клан eoLitic, а также чемпионы летнего американского турнира CPL, шведский клан Schroet Kommando. Призовой фонд зимнего турнира по Counter-Strike составил 100.000 долларов, и, к удивлению многих, главный приз остался в Америке, а норвежцы из eoLitic финишировали лишь восьмыми.

1 место – 3D (США) – 30.000 \$
2 место – GameOnline (Швеция) – 20.000 \$
3 место – Schroet Kommando (Швеция) – 12.500 \$

В финале 3D (Desire Dicipline Dedication) переиграли GameOnline на карте de_dust2 (5-7 за контров и 8-3 за терроров), завоевав тем самым титул чемпионов мира по

Counter-Strike. За 3D играли – Ksharp, Rambo, Moto, Kane, Bullseye, а за GameOnline – Mysse, Element, Vicon, Hyb, Souledge. Один из лучших игроков 3D, Rambo, поделился со «Страной Игр» впечатлениями:

СИ: Каковы твои ощущения после победы?

3D-Rambo: Ощущения просто великолепные. Мы завоевали титул лучших в мире, став лучше всех среди огромного количества сильных кланов на турнире.



3D-Rambo

другим американцем, Cspense. Лучшим европейцем стал немец mTw.Solo, занявший лишь пятое место на турнире. Джон «Fatality» Вендел является примером самого удачливого киберспортсмена за всю историю соревнований. Впервые о Fatality заговорили в далеком 1999 году, после того как он занял третье место на CPL турнире Frag3. После этого Fatality начал прогрессировать и расти, становясь великолепным игроком, и вслед за этим последовали его громкие победы. На данный момент Fatality является единственным игроком, побеждавшим на крупных турнирах сразу по трем играм: Quake3: Arena, Alien vs Predator 2 и Unreal Tournament 2003. Среди призов Fatality есть даже автомобиль Ford Focus, и это не говоря о громадных денежных наградах.

СИ: Почувствовал ли ты разницу между турниром, организованным CPL, и Мировыми Киберидами (WCG)?

3D-Rambo: Оба турнира имеют свои плюсы. Я получил удовольствие от обоих.

СИ: Что ты думаешь о победе русского клана M19 на Мировых Киберидах 2002 в Корее?

3D-Rambo: Я немного наблюдал за M19. Ну а что до 3D, то у нас не было возможности тренироваться на LAN'е, как мы тренировались перед зимним CPL, и поэтому мы так плохо сыграли на Киберидах.

СИ: Если ли разница между европейской и американской школами Counter-Strike?

3D-Rambo: Да, разница есть. Европейцы более организованны и имеют лучшую командную игру, но американцы сильнее в индивидуальном мастерстве.

СИ: Как много команда 3D тренировалась перед зимним CPL и с кем?

3D-Rambo: Специально перед турниром мы ездили в игровой центр Gamewyze в Даллас. В течение пяти дней мы сыграли огромное количество тренировочных матчей, оттачивая нашу командную игру и умение общаться.

СИ: Дай, пожалуйста, несколько советов для новичков в Counter-Strike?

3D-Rambo: Все эти споры насчет чужих конфигов, мышек, ковриков и прочих настроек – не так важно. Используйте то, с чем вам удобнее всего играть, только по личному вкусу.

Новости европейского Национального Кубка, в котором принимают участие российские сборные по Q3 4x4, Q3:Capture the flag, Counter-Strike и Counter-Strike (женская лига). К сожалению, в трех из четырех номинациях русским командам не удалось выйти из своих групп. В соревнованиях Q3 4x4 сборная России (в составе Polosatiy, Cooler, Mikes, Shadzy) сумела победить в матче против Норвегии (карта q3dm7 – счет 147:109; ospdm5 – 103:94), и выход в серию плей-офф зависел от матча с прошлогодними чемпионами,



Также в рамках зимнего турнира CPL были соревнования по вышедшей недавно игре Unreal Tournament 2003. Победителем стал, наверное, самый известный в мире киберспортсмен, американец Джон «Fatality» Вендел, который подготовился лучше всех к этому турниру и заработал 10.000 долларов за первое место. Второе место за

ПОЛИГОН
ИГРОВЫЕ КОМПЬЮТЕРНЫЕ КЛУБЫ

ПРОГРАММА УЧЕТА

игрового времени

Poligon KIT

- + полный учет продаж
- + контроль администратора
- + поддержка всех видов тарифов
- + блокировка игровых станций
- + генерация отчетов
- + финансовый анализ
- + сброс данных в интернет

...и море других возможностей!



программа постоянно совершенствуется!

зайди на сайт программы:

WWW.POLIGON.RU/PROGRAM/

Сеть интернет-клубов
"ПОЛИГОН" приглашает:

Управляющих:

1. 25-40 лет;
2. знание ПО, "железа", сетей;
3. опыт управления;
4. прописка М, МО.

Администраторов:

1. 18-25 лет;
2. знание ПО, "железа", сетей;
3. опыт работы не обязателен;
4. прописка или регистрация М, МО.

Ваше будущее в нашей
компании:

- ✓ интересная работа;
- ✓ профессиональный рост;
- ✓ стабильная зарплата + премии;
- ✓ все требования ТК;
- ✓ дружный коллектив.

Тел. 777-0505

сборной Швеции. Но эта игра так и не состоялась. Шведы ни в какую не соглашались играть в равных условиях и с равным пингом, а когда у русских испортилась связь с Интернетом, они, наоборот, стали подталкивать нас играть. В итоге у нашей команды сдали нервы, мы отказались продолжать борьбу, и шведов признали победителями матча. В соревнованиях на захват флага (Q3 CTF) русские сперва проиграли немцам (карта q3w2 – счет 0:1; q3w3 – 0:4), а затем датской команде, потеряв все шансы на выход в плей-офф. Счет с Данией был 3:7 по итогам двух карт (q3w2 – 2:2; 1:5 q3ctf5). А вот мужская команда по Counter-

Strike потеряла шансы на выход из группы уже после второго матча. Русским KC-рам противостояла сборная Австрии. За нас играли: Antikiller, Rado, Patrick, Xenitron, Electric.eYe, но они не спасли Россию от поражения. Итоговый счет матча – 14:34 (6:18 на de_dust2; 16:8 на de_train). Но оставался еще один уже ничего не решающий матч против команды из Эстонии, и наши без труда переиграли своих оппонентов. На этот раз русские выступили в составе Antikiller, Mosk, Xenitron, KALbl4 и Patrick и победи-

ли со счетом 25:4 (21:3 на de_aztec; 4:1 на de_cobble). За все поражения наших мужских команд отыгрались девчонки, выступающие в женском кубке Counter-Strike. Во втором раунде групповых соревнований была повержена женская сборная Австрии, и эта победа обеспечила нашим девушкам выход в плей-офф. Состав команды был таков: Gaya, jaAamb, Skilla, Tatiana, Tery. На карте de_dust2 Россия победила со счетом 15:9, а на карте de_aztec счет был 17:7. Skilla об игре Россия – Австрия: «Мы нашли более-менее приличный сервер,

пинг был от 80-110, у Австрии у двоих был пинг 30-40, а у одной – 500 (честно говоря, слабо верится, что это был ее реальный пинг). В целом игра была неплохая... Под конец игры они вообще стали выходить с сервера, даже не доиграв до конца (точнее, они доигрывали вчетвером)».

В последнем групповом раунде наши девчонки уступили датчанкам, но эта игра лишь определяла, кому достанется первое место в группе. В первом туре плей-офф русским девушкам будет противостоять Норвегия. ■

КИБЕРСПОРТ УРОКИ МАСТЕРСТВА

De_dust2 – одна из самых популярных и играемых на данный момент карт для игры Counter-Strike 5x5. За время ее существования на de_dust2 было опробовано огромное количество разнообразных тактических приемов командной игры, но на данный момент большинство команд придерживается практически одной и той же стратегии.

Сейчас практически все игры Counter-Strike 5x5 проходят по системе «max rounds 12». Дословно это означает, что максимальное количество раундов за одну сторону равно двенадцати. Благодаря этой системе стратегия на все двенадцать раундов подразделяется на 3 типа.

- 1) Пистолетные раунды (обе команды в начале игры имеют в своем вооружении только пистолеты).
 - 2) Раунды с оружием (обе команды полностью вооружены).
 - 3) «Отдачи» (одна команда полностью вооружена, вторая же вооружена только пистолетами).
- Стратегия игры за СТ (контр-террористы). В пистолетном раунде было бы

разумнее закупить гранаты и разминировать пакеты. Далее расположиться по карте в следующем сочетании: двое контров (контр-террористы) бегут на «bomb plant B», причем первый из них обязательно должен кинуть световую гранату в проход к террористам, чтобы предотвратить их атаку на B. Оставшиеся трое контров бегут на «bomb plant A», при этом двое занимают «зигзаг» (центральный спуск по лестнице), предварительно кинув туда световую гранату.

Третий же занимает длинный проход на bomb plant A («длинна»). Его главной задачей является определение и своевременная сигнализация своим товарищам по команде о моменте появления соперника и его количестве. Далее события могут развиваться следующим образом: противник побежал в «раш» (быстрая атака) на «bomb plant B». В таком случае всем контрам надо собираться перед

«bomb plant», а потом, предварительно выкинув весь свой запас гранат, пытаться выбить террористов с занятой ими позиции. Второй вариант, когда противник показывается в большом количестве на «длинне». В таком случае двум контрам, находящимся на «bomb plant B», надо быстро оттянуться в сторону «респауна» (место появления команды в начале раунда). В раундах, где обе команды находятся при полном вооружении, контры могут придерживаться тактики, схожей с тактикой в пистолетном раунде, но с одной поправкой. В случае если «раша» на «bomb plant B» нет, один из контров должен оттянуться на центр (в сторону «респауна»), чтобы контролировать оттуда центральные ворота.

При отходах же контрам рекомендуется «рашить» (идти в быструю атаку) какое-либо направление атаки террористов. Например, «раш» через

или просто убить всех противников.

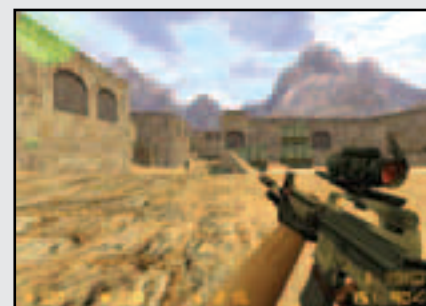
В раундах, когда обе команды вооружены хорошо, возможны различные комбинации атак. Например, можно комбинировать атаку трех террористов на «bomb plant B» с отвлекающей атакой оставшихся двух на центр (направление «респауна» контров). Здесь уже результат будет в основном зависеть от уровня вашей стрельбы.

При «отдачах» за террористов можно использовать так называемые «разводы», то есть все игроки, закупив только световые и взрывные гранаты, атакуют какую-нибудь точку обороны соперника. При этом вы не вступаете в перестрелку, а лишь имитируете атаку, закидывая соперника гранатами. После чего моментально переключаетесь на атаку в другом направлении, пока контры не разобрались, что к чему (эту тактику можно применить и к раундам, когда обе команды вооружены).

ТРЕТИЙ ЗАНИМАЕТ ДЛИННЫЙ ПРОХОД НА BOMB PLANT A. ЕГО ЗАДАЧЕЙ ЯВЛЯЕТСЯ СВОЕВРЕМЕННОЕ СИГНАЛИЗАЦИЯ КОМАНДЕ О ПОЯВЛЕНИИ СОПЕРНИКА И ЕГО КОЛИЧЕСТВЕ.

«длинну». Важно помнить, что для любого противника будет неприятна встреча с пятью, пусть вооруженными лишь пистолетами игроками, ведь все знают, что 2-3 точных попадания из пистолета – и противника нет. Далее стоит действовать по ситуации. Даже если вы не выиграете этот раунд, помните, чем больше противников вы уничтожите, тем легче вам будет играть дальше.

Стратегия за Т (террористы). На первый раунд могу посоветовать быструю атаку на «bomb plant B», и не важно, чем вы вооружены – «глоками» (Glock) или «дезертами» (Desert Eagle). Главное в этой атаке – скорость. Чем стремительней получится данная атака, тем больше у вас шансов взять раунд. Если атака получилась, значит, как минимум, вам удастся поставить бомбу. Далее – дело за малым, продержаться до ее взрыва



Сегодня мы вкратце разобрали одну из многочисленных карт Counter-Strike, в следующем немного поговорим об оружии и некоторых приемах. Но заикливаться на одной «Контре» мы не собираемся, поэтому ждем ваших писем с пожеланиями того, о чем вы хотите узнать в следующих выпусках «уроков мастерства». ■

GAME OVER

Все ваши вопросы, пожелания и замечания вы можете присылать на мой электронный адрес: polosatiy@cyberfight.ru.

ЛЮБОВЬ

ТЩЕСЛАВИЕ

ДЕЛО

СОБЛАЗН



ПАРТНЕРЫ

По вопросам оптовых продаж и сотрудничества обращаться по телефону:
(095) 745-01-14, e-mail: sales@media2000.ru. Заказ дисков по телефону:
(095) 745-01-14, e-mail: zakaz-cd@media2000.ru. Доставка по Москве -
бесплатно!!! Поддержка зарегистрированных пользователей по телефону:
(095) 777-38-52, e-mail: support@media2000.ru.



Локализация выполнена компанией "Медиа-Сервис-2000". Лицензия Эл № 77-6227. Права на издание на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат компании "Новый Диск". Права на распространение на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат компании "Медиа-Сервис-2000".
© 2002 Monte Cristo Multimedia. Monte Cristo Multimedia and its logo are trademarks or registered trademarks of Monte Cristo Multimedia. All other trademarks and logos are property of their respective owners. All rights reserved.

КИБЕРСПОРТ

CONSOLE EDITION

14 декабря совместными усилиями концерна «Группа Союз» и компании «СофтКлуб» при поддержке Electronic Arts и Sony Computer Entertainment Europe был проведен первый в истории России турнир по PlayStation 2, анонсированный во время российской премьеры этой консоли.

ПРЕДНОВОГОДНИЙ ТУРНИР ПО PLAYSTATION 2

Однако если говорить точнее, то в рамках этого игрового, или, как сейчас принято говорить, киберспортивного мероприятия прошли два отдельных турнира по играм от двух вышеупомянутых европейских издательств. Один по NHL 2003 (EA), а другой сразу по целой плеяде проектов от SCE: Tekken 4, This is Football 2003, Gran Turismo Concept 2002 Tokyo-Geneva и WRC II Extreme. Главной задачей этой акции, конечно же, являлась поддержка недавно вышедшей российской версии PS2, однако есть еще два важных момента. Дело в том, что победители в категориях NHL 2003 и Tekken 4, кроме законных призов, получили еще и возможность представлять нашу страну на международных турнирах по этим дисциплинам.

Первый этаж «Всесоюзного», что в ЦУМе, был отдан под спортивные си-

муляторы, а именно TIF 2003 и NHL 2003.

NHL 2003

Хоккейный турнир являлся частью EA SPORTS NHL Global Championship, или всемирного чемпионата по NHL, проводимого EA SPORTS. Это единственная игра, которая воспроизводилась на большом экране через проектор. Красиво, наглядно, зрелищно, вот только смотреть на все это было практически некому. Не снискал NHL 2003 горячей любви среди игроков, зато пришли самые-самые.

Турнир был разбит по стандартной футбольной сетке 1/16 – 1/8 – четвертьфинал – полуфинал – финал + матч за третье место. Каждая игра проходила в три периода по 10 минут, и лишь для полуфинальной и финальной игр периоды были продлены до 20 минут. Все игроки показали весьма высокий уро-

МИХАИЛ РАЗУМКИН [RAZUM@GAMELAND.RU]

вень мастерства, мощную и жесткую технику, разгромных счетов со значительным перевесом в одну из сторон не было и в помине. В итоге места распределились следующим образом:

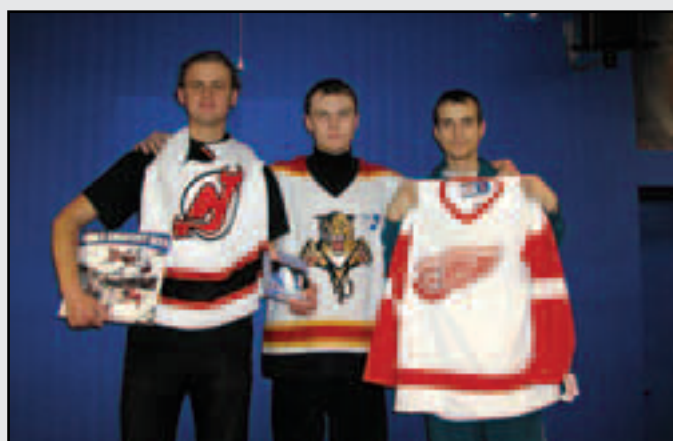
I. РОМАН ДМИТРИЕВ (финал – 5:4, последняя, решающая шайба была забита в ожесточенной борьбе на пятой минуте дополнительного времени).

II. АЛЕКСЕЙ ПИМЕНОВ

III. ВИТАЛИЙ САВИЛОВ

Игроки, занявшие второе и третье места, получили призы от EA Sports – фир-

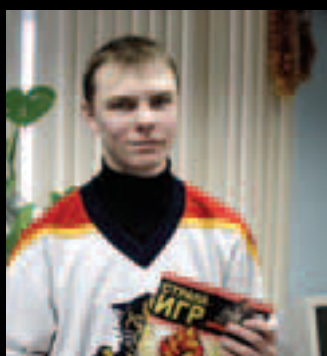
менные NHL'овские «сетки» (Detroit и New Jersey), и фирменные календари на 2003. Победитель же приобрел право представлять Россию на мировом чемпионате по NHL 2003 во Флориде, который пройдет с 31 января по 2 февраля. Правда, в качестве платформы организаторы турнира используют Xbox, поэтому не менее ценным подарком для чемпиона стала черная приставка от Microsoft. Теперь ему уже не оправдаться, что, дескать, не на чем было тренироваться.



Призеры российского этапа EA SPORTS NHL Global Championship.

ИНТЕРВЬЮ С ЧЕМПИОНАМИ

Мы решили чуть ближе познакомить вас с теми двумя счастливицами, что поедут защищать честь нашей страны на Западе. Это победитель отборочных по NHL 2003 Роман Дмитриев и его коллега в категории Tekken 4 – Юрий Плохотнюк.



ДМИТРИЕВ РОМАН, 22 ГОДА.
ПОБЕДИТЕЛЬ ТУРНИРА ПО
NHL 2003 (EA SPORTS)

СИ: Как давно играешь и во что?

ДР: В приставки играю уже лет 12, начал со «Спектрума», потом «Денди», «Мегадрайв», первая PS, вторая, и вот теперь Xbox. PC нет.

СИ: С чем связано отсутствие компьютера, финансовые проблемы

или нехватка игр любимых жанров?

ДР: Да как-то нет необходимости. По работе не нужно, а по играм... я вообще RPG'шник, а японских ролевух на PC не много.

СИ: Твои игровые предпочтения?

ДР: Японские RPG, для первой Playstation – это Xenogears, и вообще все ролевики от Square.

СИ: С чего началось увлечение NHL?

ДР: в 95-ом купил NHL All Stars на Sega MegaDrive и с тех пор собрал все игры, вышедшие в этой серии.

СИ: И какую же из них можно назвать лучшей?

ДР: Каждая последующая игра получает набор различных улучшений, так что на данный момент – это NHL 2003.

СИ: Но так ли все это важно с точки зрения простого игрока, то есть не фаната? Может ли он обойтись одной игрой серии, или ему все же стоит приобретать все последующие?

ДР: Хоккей остается хоккеем, поэтому собирать все необходимости нет, но для настоящего фаната очень важным являются составы команд каждо-

го из сезонов, так что приходится покупать все.

СИ: Игроки какой команды NHL являются твоими кумирами?

ДР: Florida Panthers.

СИ: То есть место проведения финала чемпионата по NHL 2003 совпадает с родным городом твоей любимой команды?

ДР: Да, такая вот приятная неожиданность.

СИ: Давайте вернемся к нашему чемпионату, какие впечатления?

ДР: На моей памяти это первое мероприятие такого уровня, так что, в любом случае, чемпионат удался.

СИ: Как решился вопрос с игровыми установками в NHL 2003?

ДР: Игра очень сильно зависит от начальных установок, но перед началом турнира мы пришли к общему соглашению, так что никаких нареканий это не вызвало.

СИ: А тебя не смущала некоторая нехватка игроков, по крайней мере в твоей категории?

ДР: Да, участников было маловато, но и требования турнира NHL были жест-

че, ведь нужно было приобрести игру именно от EA Sports, а не просто игру для PS2, как в других номинациях.

СИ: Были ли действительно сильные соперники?

ДР: Мои первые два оппонента и оказались очень серьезными игроками. А тот человек, с кем я играл в первом матче, впоследствии занял второе место.

СИ: Какие эмоции остались после турнира?

ДР: Эмоций море, я совершенно не ожидал, что выиграю. Первое чувство – это, конечно, счастье, два дня поверить не мог, что это действительно случилось.

СИ: Немного банально, но все же: расскажи о своих пожеланиях или надеждах.

ДР: Очень хотелось бы, чтобы подобные чемпионаты стали традицией в нашей стране и собирали побольше хороших игроков. И еще хотелось бы передать привет Ивашкову Игорю, который болел за меня на турнире, и всем моим друзьям из ростовского RPG-клуба.



Финалисты турнира по This is Football 2003.

THIS IS FOOTBALL 2003

С футболом дела обстояли похожим образом, то есть все та же футбольная сетка с полуфиналами и матчем за третье место, три периода превратились в два тайма по 10 минут с уже привычным увеличением времени в финале до 20 минут. Вот только игроков здесь было немного побольше, да и призы отличались, так как эта игра уже входит в турнир от Sony. Интересной показалась и такая деталь: некоторые участники турнира выставляли вместо себя своих друзей, случайным образом показавших значительные успехи в виртуальном футболе. Такой вот футбольный менеджмент. Чемпионом же стал Сергей Карнаух, одержавший в финале победу над Вадимом Драгалиным со счетом 8:1. В матче за третье место с восемью забитыми мячами против двух победил Тимур Алтамиров. В итоге места распределились так:

I. СЕРГЕЙ КАРНАУХ
II. ВАДИМ ДРАГАЛИН
III. ТИМУР АЛТАМИРОВ

Победители получили в подарок призы от SCEE: три игры для PS2 на выбор (только чемпион) и контроллеры для PS2.

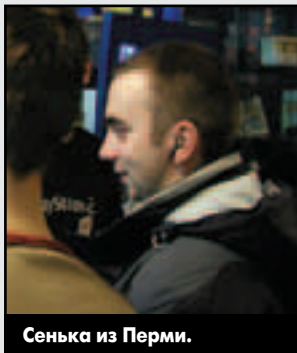
Переходим на второй этаж, где игроки сражались в более любимые игры: Tekken 4, GT Concept 2002 Tokyo-Geneva и WRC II Extreme. Народу значительно прибавилось. Например, только на игру в Tekken зарегистрировалось 57 человек. Но здесь я передаю слово Арсену Меликяну, который по нашему приглашению приехал из Перми, специально для участия в турнире по Tekken 4.

ТЕККЕН 4

Я являюсь поклонником сериала «Железный кулак» еще с первой части на PSX, так что меня не остановили даже 1500 км, разделяю-

щие мою родную Пермь и московский ЦУМ.

Сам турнир проходил в три этапа. Чтобы значительно снизить количество игроков в первой половине использовалась система «на вылет» в бою из двух раундов. Все это очень походило на просеивание через сито, и в результате определилось два лидера по количеству побед: некий Юра (в роли Kazuya он просто ас!), ну а вторым был ваш покорный слуга. Следующий тур проходил уже по более «дружественной» для игроков схеме – «каждый с каждым». Бои стали жесткими и вместе с тем очень примитивными, а игровые предпочтения сместились к Paul'y Phoenix'у. Стоит отметить двух самых юных участников, которые пытались среди всего этого безобразия показать действительно красивый бой, играя за Christie Monteiro и за Steve Fox'a. В третьем этапе остались лишь «отцы» файтинга, а игра велась в Team Battle (8x8). Здесь, в четвертьфинале, идя нога в ногу с оппонентом, я потерпел



Сенька из Перми.

СИ: Расскажи о главных отличиях между последними играми серии?

ПЮ: В отличие от третьего, в Tekken 4 стали меньшую роль играть уклады, но по сравнению с Tag Tournament серьезно возросла скорость. Жаль, что мало новых героев, да и старым добавили лишь по паре новых приемов.

СИ: Любимые персонажи?

ПЮ: Kazuya и Law.

СИ: Есть еще предпочтения, кроме Теккена?

ПЮ: Street Fighter EX Plus Alpha первый и второй.

СИ: Слышал что-нибудь про Virtua Fighter 4?

ПЮ: VF не понравился, не мое это. Возможно, если бы я начинал играть именно с него, но первым мне встретился Tekken, да и не серьезно это – три кнопки на все про все.

СИ: Что можешь сказать о самом чемпионате, что понравилось, что нет?

ПЮ: В принципе, все было нормально, за исключением немного некорректных правил.

СИ: Какие изменения ты бы предложил?

ПЮ: 5 раундов, задействованные шифты и наличие всех персонажей.

СИ: Что можешь сказать о соперниках?

ПЮ: Трудно сказать, многие просто растерялись из-за непривычных условий. Хотя общий уровень был не очень, я ожидал более сильных противников. Действительно высококлассных игроков было трое, просто хороших – не более 15.

СИ: Не стало ли наличие жестких правил участия своеобразным ограничением для многочисленных поклонников игры?

ПЮ: Нет, я считаю, что тот, кто горел желанием попасть на турнир, сделал это. Я, например, специально для этого купил игру.

СИ: Как оцениваешь собственные шансы на успех в Grand Final?

ПЮ: К сожалению, я не видел игру зарубежных игроков и не знаю, на что они способны. Но я хорошо представляю, что можно сделать в Tekken, а что нет, и по меркам России у меня шансы есть.

СИ: В качестве примера можешь рассказать о каком-нибудь личном достижении в Tekken?

ПЮ: В Tekken 3, режим Survival я победил 218 противников, играя за Heihachi в течении четырех часов.

СИ: Пара слов нашим читателям?

ПЮ: Тренируйтесь с живыми противниками, а не с компьютером. Старайтесь играть с совершенно разными людьми и все будет в порядке.



ПЛОХОТНЮК ЮРИЙ, 19 ЛЕТ.
ПОБЕДИТЕЛЬ ТУРНИРА ПО
ТЕККЕН 4 (SCEE)

СИ: Как давно ты играешь?

ПЮ: Играю около пяти лет. Из приставок были «Сегга», «Денди», PSX, PS2 уже полтора года, PC только на работе.

СИ: Значит компьютерные игры совсем не отвергаешь?

ПЮ: Нет, но их процент очень мал.

СИ: Кроме Tekken, какие игры ты любишь?

ПЮ: RPG, серия Final Fantasy.

СИ: А как же файтинги?

ПЮ: Из-за Tekken'a я купил первую PlayStation.

net land

интернет-центр
NetLand

Самая правильная
 атмосфера в городе!

- Более 100 PIII и PIV
- Выделенный оптический канал Интернет 10 Мбит/сек
- Огромная коллекция самых популярных игр всех стилей и направлений
- Игровые приставки, подключенные к гигантским проекционным телевизорам
- Лучшие в России компьютерные турниры и чемпионаты
- Штаб SMS-игры BOTFIGHTERS
- Дискотеки, вечеринки, шоу-программы
- Бильярд, футбол
- Кафе

и многое другое...

круглосуточно
 понедельник
 до 22.00

г. Москва, Театральный проезд, дом 5
 м. Лубянка, Кузнецкий мост,
 Центральный Детский мир, 4 этаж
 вход со стороны гост. "Савой"
 тел. 105-00-21, 781-09-23
 www.net-land.ru

ЛОЖКА ДЕГТЯ

Основное количество нареканий со стороны игроков вызвала организация теккеновских боев (возможно из-за большого количества участников). Всех раздражали намертво зафиксированные по высоте джойстики демо-стендов, на которых проводился турнир. Кроме того, на джойстиках не были задействованы шифты, к использованию которым так привыкли все мастера Tekken. Множество возмущений породила и возможность играть только за «начальных» персонажей, из-за чего некоторые геймеры остались без любимых героев...

С остальными турнирами проблем было значительно меньше: все те же претензии с зафиксированными джойстиками, и непривычность многих игроков к управлению виртуальным автомобилем с помощью руля.



Главные виртуальные гонщики в категории GT...



И в категории WRC II Extreme.

онате Grand Final Tekken 4 Tournament, который пройдет 7 марта в Лондоне. А победителю этого международного турнира обещают ни много ни мало – 5.000 евро и игровой автомат Tekken 4! И какой чемпионат обойдется без автомобильных симуляторов (для нас, например, совершенно непонятна причина отсутствия этого действительно спортивного жанра среди официальных игр WCG). Основные состязания проводились на add-on'e к знаменитой Gran Turismo, а обещанная ранее

стников уступила лишь Tekken'y, ну и проблем с ней было не меньше. Все никак не могли подобрать модель управления, которая бы устраивала всех. В результате пришлось сменить трассу и устраивать переадрес по следующим правилам: одна попытка, режим Course Licence, один круг, передача – по выбору, трасса – Tahiti Maze, сочетающая в себе как асфальтовое покрытие, так и грунтовку. Все остальные опции по умолчанию.



Время круга – 2.08.940 сек. Призы для победителей аналогичны описанным выше категориям, то есть три игры на выбор для победителя и джойстики в качестве поощрительных призов.

WORLD RALLY CHAMPIONSHIP II EXTREME

Времени на подготовку этих соревнований было мало, так что в итоге стартовые установки образовались сами собой: режим Time Attack, первый участок финской трассы, автомобиль Subaru Impreza, передача – по выбору. Главной же неожиданностью заездов стало появление среди призеров одного из самых юных участников турнира вообще – двенадцатилетнего Александра Шевчука.

I. ВЛАДИМИР РАХИМКУЛОВ

Время круга – 1.59.11 сек.

II. ИЛЬЯ ЧУРСИН

Время круга – 2.00.17 сек.

III. АЛЕКСАНДР ШЕВЧУК

Время круга – 2.05.21 сек.

Состязания по этой игре можно назвать бонусными или утешительными, хотя призы были вполне настоящими. Победители получили в подарок призы от SCEE: радиоуправляемую модель раллийного автомобиля с символикой WRC II Extreme (только чемпион), фирменные часы WRC, майки PlayStation 2 и традиционные джойстики.

Итак, первый российский турнир по PS2 завершен, недочетов хватало, но это уже не важно. Главное, двое российских геймера будут представлять на-

И Я ТАМ БЫЛ...

Как и обещали, мы тоже постарались принять посильное участие в турнире. Вот только результат этих «потуг» оказался более чем плачевным. Юра Левандовский (редактор CD) участвовал во всех дисциплинах турнира имени SCEE, результат вы знаете... Я же попытал счастья лишь в гоночных заездах, но умудрился отстать от лидеров более, чем на 30 секунд. Зато я могу похвастаться тем, что заставил Subaru из WRC II сделать красивое шестикратное сальто вперед! Да, физика в игре – ни к черту. Но вот игрового опыта у нас явно не хватает, по крайней мере, для серьезных турниров...



Юра Левандовский борется с гавайской трассой.

поражение. Потом полуфинал, финал и, в итоге, тот самый Юра (Казуа) – чемпион и у него есть все шансы показать в Лондоне кузькину мать... Держись Юра, мы с тобой!!

ARSEN_MELIKYAN@MAIL.RU

(Сенька из Перми)

8-3422-672813, 8-3422-679391

Итак, результаты турнира по Tekken 4 перед вами:

I. ЮРИЙ ПЛОХОТНОК.

Результат в отборочных – 22 победы.

II. АЛЕКСЕЙ ГОЛОВИН.

Результат в отборочных – 16 побед.

III. МАКСИМ СОШКИН.

Результат в отборочных – 16 побед.

Кроме уже стандартных для турниров от SCEE призов (трех игр на выбор и джойстика) чемпиону достался поистине фантастический приз. Юрий Плохотнок будет представлять Россию на чемпи-



Герои турнира имени «Железного кулака».

WRC II Extreme появилась лишь под вечер. Тем не менее, турнир удалось провести и по ней, но со специальными призами.

GRAN TURISMO CONCEPT 2002 TOKYO-GENEVA

Знаменитая игра по количеству уча-

Лучшие результаты распределились следующим образом:

I. ИЛЬЯ ЧУРСИН

Время круга – 2.02.352 сек.

II. БУЛАТ БИЧАЕВ

Время круга – 2.06.940 сек.

III. ВЛАДИМИР РАХИМКУЛОВ



Часть богатства, доставшегося победителям.

шу страну на международных киберсоревнованиях, а остальные получили реальную возможность «себя показать и других посмотреть». Мы же очень надеемся, чтобы этот турнир стал ежегодным, из московского превратился во всероссийский и, конечно, обрел более серьезную подготовку и рекламу. ■

3D-СТРАТЕГИЯ СЛЕДУЮЩЕГО ПОКОЛЕНИЯ!

СОЛДАТЫ АНАРХИИ



Тактические действия
в трехмерном мире

Захватывающий
нелинейный сюжет,
состоящий из 20 миссий

Удобный редактор карт

Ураганный
многопользовательский
режим, поддерживающий
до 8 игроков

Реалистичные погодные
условия и смена дня и ночи

Потрясающая музыка
и трехмерный звук

Десятки боевых отрядов,
оснащенных разнообразным
оружием



ЧЕЛОВЕЧЕСТВО
ПОТЕРЯЛО ВСЕ...

...весь прогресс...

...все богатство...

...и всю гордость...

...осталась только вера –
ВЕРА В БУДУЩЕЕ!



©2002 "Руссобит Паблишинг". ©2002 "Silver Style". Издатель "Руссобит Паблишинг".

E-mail: office@russobit-m.ru, www.russobit-m.ru

Отдел продаж т: (095) 212-44-51, 212-01-81, 212-01-61 Техническая поддержка: support@russobit-m.ru, т: 212-27-90

СЕКРЕТНЫЕ ТРОПЫ

Итак, мы продолжаем повествование о секретных препестях PAL-версии FFX (начало читайте в 01(130) номере «СИ»). Макапания показалась вам не слишком приветливой? Отморозили что-нибудь? Тогда пустыня будет хорошим началом – солнца и барханов хватит на всех. Также имеются гигантские черви, плотоядные цветники и дымовые стервятники. Низколетающие. Короче, горячая пища и на обед, и на ужин. Для заправки. Но главное – это поиски злосчастной Юны, намеченной на десерт синему гятпу... Защитники вы или нет, в конце концов?! Вот и работайте. Это ваша История...

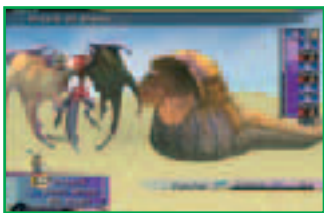
FINAL FANTASY X

Иллюстрация арт-группы LAMP

ЧАСТЬ ВТОРАЯ. В ПОИСКАХ СИНЕЙ ПТИЦЫ.

SANUBIA DESERT: CENTRAL

В северной части этой локации, рядом с указателем «This Way to Home», вы найдете очередной (семнадцатый) том



аль-бедского Словаря. А неподалеку, среди развалин – восемнадцатый.

SANUBIA DESERT: WEST

Особо тщательно исследуйте эту локацию – в одном из сундуков скрывается Mercury Crest.

HOME

Все предметы, которые вы не успеете обнаружить здесь, будут потеряны, так как вернуться в это место во второй раз вы уже не сможете.

После первого разговора с Сидом осмотрите северо-западную часть экрана, и вы найдете девятнадцатый том Словаря. В главном коридоре (Main Corridor) следуйте по периметру к ком-



нате в конце. У входа вы обнаружите двадцать первый том аль-бедского Словаря. Внутри вас ждет очередная битва, а затем вы сможете заняться трофеями – двумя сундуками. К ним потребуются пароли. Один из них запрашивает число; правильным ответом будет «5-6-3-3» – в итоге вы получите Special Sphere. Второй требует ответа на четыре вопроса:

❶ Are you Al Bhed? / Ответ (третий по счету): Yes

❷ Name the son of the Al Bhed leader. / Ответ (четвертый по счету): Brother

❸ Name the island where the Al Bhed live. / Ответ (второй по счету): Bikanel

❹ What is Al Bhed in Al Bhed? / Ответ (первый по счету): Al Bhed

За это вам выдадут Skill Sphere. После этого идите обратно и обсудите комнату слева. Внутри вас ждут двадцатый том и еще два сундука с паролями. Один из них задаст вопрос о своем содержимом. По варианту ответа вы получите награду:

Bomb, Elixir, Hi-Potion

**Mega Potion, Soft, Chimera
Potion, Remedy, Evil Eye**

Второй сундук можно открыть, выбрав три слова из девяти. Сперва указывайте правое в середине, затем

среднее внизу и, наконец, среднее вверху, и в итоге вам достанется Friend Sphere.

BEVELLE:

PRIEST'S PASSAGE

Неподалеку от Сферы Сохранения, перед входом в Святилище Испытаний,




лежит двадцать второй том Словаря.

BEVELLE TEMPLE

Это Святилище – смерть эпилептиков и нетерпеливых. Обязательно примите



лекарство от укачивания. К счастью, сюда вам возвращаться не придется.

Внутри вы окажетесь на маленькой платформе, перемещающейся по коридорам мимо закутков со Сферами и местами их употребления. На «полу» имеются Glyph-символы, позволяющие выбирать направление (с помощью кнопки ) Ориентируйтесь по прилагающейся схеме.

❶ Первое, что вы увидите, это пьедестал с Bevelle Sphere – толкните его вперед, и он превратится в платформу. Через мгновение вы окажетесь на Glyph-символе «X».

❷ Двигайтесь вперед по коридору «А». Достигнув Glyph-символа «а», поверните налево в нишу «1». Заберите вторую Bevelle Sphere (можете оставить ее в руке), и снова выбирайтесь в коридор.

❸ Не нужно стараться развернуться на символе «b» – просто позвольте себе упасть, и вы вновь окажетесь в точке «X». Далее опять двигайтесь по коридору «А», еще раз поверните на Glyph-символе «а», но на сей раз направо. Вставьте одну из Bevelle Sphere в пустой паз в нише «2», и вы восстановите часть коридора в другой секции. Затем опять вернитесь в точку «X».

❹ Теперь сразу же поверните направо, двигаясь по коридору «В» до конца. Вы окажетесь в нише «3» и сможете забрать новую Bevelle Sphere. Возвращайтесь обратно до символа «с» и

поворачивайте направо, в коридор «Б».

❶ Достигнув Glyph-символа «f», поворачивайте направо. Положите одну из Bevelle Spheres в пустой паз в нише «6» – и тогда появится переход к еще одному пазу. (Если вы пропустили нужную нишу, то позвольте себе упасть в конце коридора – вновь вы объявитесь на символе «с»).

❷ Возвращайтесь на Glyph «с». Теперь двигайтесь в направлении Glyph-символа «е» и поворачивайте направо. Заберите лежащую в нише «5» Glyph Sphere. Затем перебирайтесь в нишу «6» и положите Glyph Sphere во второй паз. Вы получите Сферу Разрушения.

❸ С Glyph-символа «с» вновь перемещайтесь в нишу «5» и положите Сферу Разрушения в свободный паз. Это активизирует доступ к новому коридору «Г».

❶ Теперь отправляйтесь в нишу «6» забрать Bevelle Sphere. Убедитесь, что у вас есть две таких Сферы – иначе вы не получите Храмовое Сокровище.

❶ Потом, двигаясь от символа «с», поворачивайте направо на Glyph-символе «d» – и вы окажетесь в нише «4». Толкните пьедестал дальше, в направлении символа «g». По новому коридору вы покинете эту часть Святилища Испытаний. Если вы еще не бьетесь в конвульсиях, то вас пора отправлять в космос.

❷ По коридору «Г» вы достигнете второй части Святилища. Поднимитесь по лестнице, затем откройте сундук справа от вас – и вы получите HP Sphere. Сундук исчезнет, и на его месте появится символ с мерцающей точкой. Встаньте на него, и пьедестал окажется рядом с вами.

❸ Возьмите одну из Bevelle Spheres и вставьте ее в свободный паз прямо перед пьедесталом – слева заработает коридор, в который вам нужно будет толкнуть пьедестал с оставшейся Bevelle Sphere. В итоге вы получите Рыцарское Копье (Knight Lance) для Кимари. Теперь вам остается пройти несколько шагов направо, чтобы вместе с Южной познакомиться с новым зоном – баламутом Багамутом (Bahamut).

VIA PURIFICO

(ЧАСТЬ ВТОРАЯ – ТИДУС/ВАККА/РИККУ)

Секрет этой локации заключается в том, чтобы уничтожить босса (Evrae Altana), не используя Trigger Commands. Подкормите его Phoenix Down – двух будет вполне достаточно, что успокоит его навеки. А затем плывите к выходу, подбирая приятные дополнения к вашему арсеналу – Rematch и Avenger.

CALM LANDS

Неподалеку от местного агентства Рина вы вновь встретитесь с Белгеминой, которая предложит вам третью дружескую дуэль. Непременно соглашайтесь – наградой станет Aeon's Soul (вы научитесь улучшать все показатели ваших зон). От обители Рина двигайтесь в северо-



западном направлении, и вы найдете двадцать третий том аль-бедского Словаря. На севере имеется еще одна интересная остановка – на Тренировочной Арене. Обязательно купите специальное оружие у владельца и задержитесь для ловли местных чудиков – это будет новым шагом к получению Celestial Weapons для Юны и Аурана. Перед уходом загляните в лес Макалани, чтобы забрать Сферу Джекта.

CAVERN

OF THE STOLEN FAYTH

В следующей локации, после битвы с устройством Гвадо (Defender X), у вас есть шанс получить первого тайного зона – Йодзимбо (Yojimbo), обладающего способностью вынести почти любого врага и вытрясти из вас все деньги. Чтобы добраться до него, поверните направо после первого моста и спускайтесь вниз, откуда пришел ваш последний босс. Вы окажетесь в тренировочном лагере Крестоносцев. После небольшой сцены вы сможете войти в Cavern of the Stolen Fayth.

После того как вы преодолете лабиринт (в котором можно найти двадцать пятый том Словаря) и сразитесь с прошлым Лулу (Lulu), перед вами откроет-

YOJIMBO – ИНСТРУКЦИЯ К ПРИМЕНЕНИЮ

В бою Йодзимбо действует по собственному усмотрению, но уже после того как вы в очередной раз заплатите ему за услуги. Чем меньше будет сумма, тем слабее окажется атака. Всего их четыре:

Daigoro – слабый физический урон одному противнику;

Kozuka – более сильный физический урон одному противнику;

Wakizashi – серьезный урон всем врагам;

Zanmato – убивает любого противника, за исключением финального босса игры.

После того как вы раздобудете Celestial Weapon для Аурана и усилите его с помощью Mars Crest, с урона, наносимого Йодзимбо, снимается ограничение в 9999 HP.

ся правда о том, что мертвым тоже нужны деньги, чтобы кормить собаку. Сумма не менее 203000 монет станет условием, на котором Йодзимбо присоединится к вашей команде. Можете пойти копить деньги и прокачиваться, а можете оставить его пока как есть – он не убежит. Обязательно обследуйте лагерь Крестоносцев – идите на восток, и в тупике обнаружится ржавый меч (Rusty Sword) – ключ к оружию Аурана.

MOUNT GAGAZET

Не пропустите очередную Сферу Джекта (в тупике одного из ответвлений дороги при подъеме в гору). Это очень щедрая на подарки местность, смею



вас заверить.

После битвы с Сеймуром (Seymour) двигайтесь вперед. Между колонн, слева от вас, лежит сундук с Saturn Crest. В недрах горы вам встретится собственное Святилище Испытаний. Загадки очень легкие, потому единственное, на что вам нужно обратить внимание – это постепенно открывающиеся доступы к спрятанным бонусам. Впрочем, вы сможете вернуться за ними во второй части игры.


ZANARKAND RUINS

На пути до местного Святилища Испытаний обязательно обворовывайте зомби-монахов (Fallen Monk), а затем с помощью Рикку усовершенствуйте броню



хотя бы для одного из хорошо прокаченных персонажей полным иммунитетом к Zombie-статусу (Zombierproof) и Death (хотя защиту от зомби-атак я рекомендую обеспечить как минимум троим). Также желательно к этому времени выучить заклинания Dispel и Reflect.

ZANARKAND: DOME TRIALS

Это Святилище тоже крайне незамысловато. Все, что вам нужно, – это как можно чаще подходить к монитору и проверять, какие из точек необходимо активизировать (с помощью ) . То же правило работает и во второй комнате. После появления пьедесталов толкайте

ZANARKAND: DOME TRIALS – ЧАСТЬ ВТОРАЯ

Чтобы получить шестое Храмное Сокровище, вам придется повторно вернуться в Храм в Занарканде – уже после получения воздухопета. И еще раз пройти Святилище



Испытаний – проиграть мозаику в обеих комнатах. На сей раз, правда, подсказок на мониторах не будет. Найдите и «засветите» все квадратные фрагменты, их три в первой комнате, и четыре – во второй. Это не сложно. Сразу по окончании вы получите Сферу Разрушения и сможете установить ее справа под монитором во второй комнате. В итоге вы получите Magistral Rod.

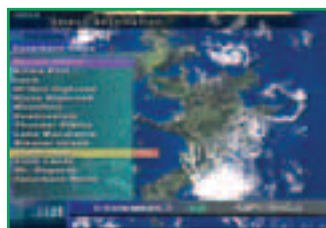
их по очереди к стене и засвечивайте на полу отбрасываемые на экране символы. Когда четыре из них будут готовы, переместите две Сферы – сперва Kilika Sphere, затем Besaid Sphere в оставшиеся пьедесталы в первой комнате и тоже подтолкните их к стене. Путь будет открыт.

После победы над Юналеской (Yunalesca) спуститесь по дальней лестнице – вы выйдете рядом с той, что находится возле входа. Снова идите назад, и на лестничной площадке вы обнаружите сундук с Sun Crest.

ВТОРАЯ ЧАСТЬ ИГРЫ: БОЛЬШОЙ КУШ

AIRSHIP

Чтобы окончательно развязать себе руки, вам нужно еще раз навестить священника Майку (Mika) – к этому решению ваша команда придет автоматически. После этого вы вольны лететь, куда угодно. Войдите в меню управления воздухоплетом и выберите опцию «Password». По очереди введите следующие слова:



GODHAND, затем VICTORIOUS и MURASAME. Это откроет вам доступ к трем потайным локациям: Mushroom Rock (здесь лежит Celestial Weapon для Рикку), Besaid Ruins 1 (броня для Рикку) и Besaid Ruins 2 (меч для Аурана). Затем выбирайте «Coordinates». Скрытых точек всего шесть (две цифры для X и Y указывают на промежуток, в котором можно установить курсор): Besaid Falls: X=28 ~ 33, Y=73 ~ 76; Battle Site: X=37 ~ 43, Y=56 ~ 60; Mithen Ruins: X=32 ~ 36, Y=56 ~ 60; Baaj Temple: X=12 ~ 16, Y=57 ~ 62; Sanubia Sands: X=13 ~ 16, Y=40 ~ 45; Omega Ruins: X=69 ~ 74, Y=35 ~ 38. После этих операций вы получите доступ ко всей карте Спиры. Предлагаю для начала собрать зонов.

СКРЫТЫЕ ЗОНЫ

Их всего три. Где искать одного из них (Yojimbo), вы уже знаете. Еще одного (вернее, одну) вам доводилось встречать ранее: это Анима (Anima), некогда продемонстрированная Сеймуром. И номер три – Magus Sisters (их трое, хотя называются они одновременно).

REMIEM TEMPLE

Рядом с агентством Рина в Calm Lands

АНИМА (ANIMA)

Покоится в локациях Baaj Temple. Чтобы получить ее в команду, вам необходимы все шесть Храмовых Сокровищ – из Besaid Temple, Kilika Temple, Djose Temple, Macalania Temple, Bevelle Temple и Zanarkand Dome. Анима обладает двумя особыми атаками: Pain (против одного противника) – магический урон и КО; Oblivion (против всех врагов) – сильнейшие шестнадцать ударов. Изначально не имеет ограничения в 9999 HP на причиняемый урон.

прогуливается тренирующая чокобо девушка – возьмите одного из них в аренду и отправляйтесь ко входу в локацию со стороны Макалании. Справа от него, у края обрыва, обронено очередное перо чокобо. Перебирайтесь на следующий уступ, и тогда вы сможете еще раз встретиться с Белгеминой в Remiem Temple.



MAGUS SISTERS

Этих цветочных гевушек вы сможете получить только после того, как доберетесь до Йодзимбо и Анимы. После этого необходимо раздобыть два предмета: Blossom Crown и Flower Scepter. Первый вы получите после того как поймаете весь перечень монстров, обитающих на горе Гагазет (сгепав это, отправляйтесь к хозяину Тренировочной Арены в Calm Lands, и он наградит вас нужной вещицей). Чтобы достать второй, потребуется найти Remiem Temple, где обитает Белгемина, и сразиться с ней Багамута.

Когда все предметы будут собраны, обеспечьте уверь внутри Храма.

Особенность этих зон сродни поведению Йодзимбо. У них есть несколько общих команд («Помогайте друг другу!», «Амакуйте», «Повторите последний маневр», и т.д.), но конкретные действия они выбирают сами. Вот список их возможностей:

Sandy – Razzia (особая атака: против одного врага), обычная физическая атака, заклинания Haste, NulAll, Shell, Protect, Reflect; Mindy – Passado (особая атака: пятнадцать ударов), обычная физическая атака, все элементальные заклинания второго и третьего уровня, а также Bio, Death и Flare; Cindy – Camisade (особая атака: против одного врага), обычная физическая атака, все элементальные заклинания третьего уровня, а также Cure, Pray, Life и Auto-Life. Суперудар состоит из одной совместной атаки – Delta Attack (шесть сильнейших ударов для каждого из противников). Используется только тогда, когда присутствуют все три. У них также нет ограничения на наносимый урон.

После пробежки по подвесному мосту, прежде чем входить в Храм, обогните его с левой стороны – в самом конце площадки лежит двадцать четвертый том альбедского Слова. Затем идите направо и садитесь на чокобо, чтобы поучаствовать в гонке. Для начала не обращайте внимания на сундуки, просто постарайтесь прийти к финишу раньше чемпиона. Вашим призом окажется Cloudy Mirror. Следующий шаг – перевоплотить его в Celestial Mirror.

CELESTIAL MIRROR

Как только Cloudy Mirror будет у вас,



отправляйтесь в леса Макалани (войдите в них со стороны Thunder Plains). Неподалеку от Сферы Сохранения стоит женщина с ребенком, ожидающие главу семейства. Помогите им (запавтовавшего семьянина можно найти в локации по соседству, на том самом месте, где вы отдыхали в памятную для Тидуса и Юны ночь). После того как он умчится к семье, следуйте за ним. Выяснится, что ребенок тоже отправился на поиски отца, и пропал (наследственность, наверное). Рядом от встревоженных родителей, по левую руку, протянулась радужная тропинка, убегающая вверх. Поднимайтесь по ней – рано или поздно вам встретится незадачливое дитя. Поговорите с ним, и как только вас оставят в покое, осмотрите сверкающий... камень в небольшом тупике. С его помощью вы превратите Cloudy Mirror в Celestial Mirror, и сможете усилить Celestial Weapons.

ПОЛУЧЕНИЕ CELESTIAL WEAPONS

Процесс гелится на три части: находится само оружие, затем добываются все наворачия и печатки, а после его относят к пресловутому камню в песках Макалани.

ОРУЖИЕ ДЛЯ ТИДУСА (TIDUS'S CELESTIAL WEAPON – CALADBOLG)

Спрятано в Calm Lands. Сперва найдите тренера чокобо и согласитесь принять участие в соревнованиях (их всего четыре). Выиграв все, сразу же идите на север. По карте нетрудно определить, где находится небольшой выступ под утесом (учтите, нельзя покидать локацию или отказываться хотя бы от одного из заданий тренера). Осмотрите символ на стене, и вы получите Caladbolg.

Sun Crest – арена битвы с Юналеской.

Sun Sigil – вас снова ожидают гонки в Calm Lands. Если вы придете к финишу быстрее, чем за 00.00.00 секунд, печатка ваша.

Что получается в итоге: Triple Overdrive, Break Damage Limit, Magic Counter и Evade/Counter.

ОРУЖИЕ ДЛЯ ЮНЫ (YUNA'S CELESTIAL WEAPON – NIRVANA)

В Calm Lands, в сундуке, который выдает владелец Тренировочной Арены за поимку всех местных монстров. Его можно открыть только с помощью Celestial Mirror.

Moon Crest – на пляже острова Besaid.

Moon Sigil – после победы над всеми зонами Бенгемины в Remiem Temple и отправления ее на Farplane.

Что получается в итоге: Triple Overdrive, Break Damage Limit, One MP Cost и Double AP.

ОРУЖИЕ ДЛЯ АУРОНА (AUROON'S CELESTIAL WEAPON – MASAMUNE)

Ржавый меч (Rusty Sword), найденный в лагере Крестоносцев, необходимо отнести в локацию Mushroom Rock (со стороны Djose Highroad). Сверните налево и доберитесь на лифте до каменной статуи. Водворите ей в руки меч, и вы увидите знак на стене. Проверьте его, и Аурун получит Masamune.

Mars Crest – в конце Oldroad, в локации Mi'ihen Highroad.

Mars Sigil – соберите всех монстров для десяти арен по просьбе хозяина Тренировочной Арены в Calm Lands.

Что получается в итоге: Triple Overdrive, Break Damage Limit, Counter-attack и First Strike.

ОРУЖИЕ ДЛЯ ВАККИ (WAKKA'S CELESTIAL WEAPON – WORLD CHAMPION)

Выиграйте блицбольную лигу. Затем отправляйтесь в кафе в Луке (где вы некогда искали Ауруна) и поговорите с барменом. Оружие будет вашим.

Jupiter Crest – лежит в одном из шкафчиков раздевалки вашей команды в Луке (Luca).

Jupiter Sigil – станет призом за первое место в блицбольной лиге после того как будут выиграны все суперудары для Ваки, а количество его сражений с монстрами превысит отметку 450-ти.

Что получается в итоге: Triple Overdrive, Break Damage Limit, Double AP и Evade/Counter.

ОРУЖИЕ ДЛЯ ЛУЛУ (LULU'S CELESTIAL WEAPON – ONION KNIGHT)

Спрятано в развалинах Baaj Temple. Как только разберетесь со старым знакомым боссом (Geosgaeno), ныряйте поглубже и плывите в противоположную сторону от выхода в Храм.

ДЕСЯТЬ МАПЕНЬКИХ КАКТУАРОВ ПОШПИ РЕЗВИТЬСЯ В...

Санубия разделена на четыре зоны: первая («а») – с оазисом, возле которого Тигус впервые очутился в пустыне; вторая («б») – глинистый песчаный каньон с папайкой и Сферой Сохранения; третья («с») – с куполообразными развалинами в северной части; и четвертая («д») – с долиной кактуаров, скрытой песчаной бурей. Ориентируйтесь по этим приметам.

В локациях «д», на южной стороне долины, имеется камень со стихом про веселых кактуаров. Смысл его таков – вам необходимо отыскать, а затем поймавать всех десятиерых защитников пустыни, после чего каждый из них вручить свою Сферу, являющуюся ключом к усмирению бури. По очереди отлавливайте зеленоголовых и вставляйте их Сферы в камень – так постепенно вы получите данные о местоположении каждого из них. Старайтесь выполнять все условия и подбираться к кактуарам незамеченными, иначе они отменяются Spheres del Perdedor – а это сильно уменьшит объем сокровищ, спрятанных в долине. Итак, десять мапенок кактуаров

ров пошпи резвиться в...

1 Tomaу – в локацию «а», неподалеку от оазиса.

2 Rovivea – гуляет на северо-западе локации «б».

3 Chava – в локациях «д» отыщите аль-беский указатель, сообщающий о skugках в 20%, и проверьте его. Какой приятный сюрприз!

4 и 5 Alek и Aloja – по очереди отыгрывают Ингуану Джона в больших развалинах локации «с».

6 Vachella – этот герой притаился за Сферой Сохранения в локации «б», в тенечке под ментом.

7 Robeya – отправляйтесь в локацию «с», на юго-запад. Кактуар схоронил себя в сундуке с печеными настоекками.

8 Isrra – копаются в яме изпод плотоядного цветомонстра в локации «д».

9 Elio – (нагумал угнать ваш воздухозмет?) бегаем возле Сферы Сохранения в локации «а», но как только будет замечен, удержит на корабль. Дальше ищите его на крыше.

10 Faile – появится сам, как только вы поймаете остальных его собратьев и водрузите их Сферы на камень.

COVER STORY TRON 2.0

Monolith достала из хранилища фильм 20-летней давности и дала ему вторую жизнь в виде компьютерной игры.

РУКОВОДСТВО ПО ПОКУПКЕ РОЖДЕСТВЕНСКИХ ПОДАРКОВ

Не покупайте дурацких подарков! Следуя нашим рекомендациям, вы сможете подобрать для своих родных и близких самые лучшие PC-игры и игровые железяки, и этот Новый год станет самым счастливым в их жизни!

SPECIAL

в этом номере два российских проекта: глобальное PRG "ПОГРАНИЧЬЕ" и первый русский MMORPG "СФЕРА".

TECH

Добавь игровой конвейер. Записывающие CD-R. Nostro n30 GameMouse. Ziv 2. Игры на огромном экране. Игровой монстр. Графические платы: бей монстров!

А также: preview, review, Loading, советы по прохождению игр, топ 20, Игровой трубопровод, Российский игровой трубопровод и т.д.

Venus Crest — отправляйтесь на Farplane. (Тот, что в Guadosalam).

Venus Sigil — в Thunder Plains, после того как вам удастся без перерыва отбить 200 молний. Затем идите к местной гостинице Рина и проверьте стоящий перед ней сундук.

Что получается в итоге: Triple Overdrive, Break Damage Limit, Magic Booster и One MP Cost.

ОРУЖИЕ ДЛЯ РИККУ (RIKKU'S CELESTIAL WEAPON — GODHAND)

Находится в отдельной локации на Mushroom Rock Road — доступ к ней появится после введения пароля.

Mercury Crest — в Sanubia Desert, в сундуке, на северо-западе ближайшей к Дому аль-бедов локации.

Mercury Sigil — спрятан в защищенной песчаным штормом долине неподалеку от Mercury Crest. Чтобы получить его, придется поиграть в игры с кактусами. Что получается в итоге: Triple Overdrive, Break Damage Limit, Double AP и Gillionaire.

ОРУЖИЕ ДЛЯ КИМАРИ (KIMAHRI'S CELESTIAL WEAPON — SPIRIT LANCE)

Легит в локации Thunder Plains. Снова активизируйте три камня с изображениями кактусов (с помощью [R]), периодически озаряющиеся искрами. Затем отправляйтесь в южную часть Thunder Plains, где вам встретится замечательное явление — призрак безымянного кактуса. Следуйте за ним к одному из полуразрушенных громоотводов (он находится по правую сторону от дороги, где-то по центру локации). Снова жмите [R], и вы получите сундук со Spirit Lance.

Satum Crest — на горе Гагазет, за площадкой, где состоялась третья битва с Сеймуром. Между колонн, слева.

Satum Sigil — добывается ловлей бабочек в лесах Макалании (Macalania Forest) во второй части игры. Самое нудное занятие, давшее фору и переключению шаров в Храмах, и отбиванию молний, и гонкам на чокобо. Если вам удастся заполучить этот Sigil, то вы узнаете истинное значение фразы «доиграться до синих бабочек»...

Что получается в итоге: Triple Overdrive, Break Damage Limit, Double AP и Evade/Counter.

ТРЕНИРОВОЧНАЯ АРЕНА

По мере того как будут открываться все шестнадцать арен, начнут появляться серьезные противники — продукт ума не в меру любознательного владельца заведения. Враги очень неприятные. Тем не менее, они стоят того, чтобы ввязаться в драку — с их ненавистных шкур можно получить самые редчайшие компоненты для вашего арсенала.

Арены:

- ① Besaid Island: босс — Stratoavis (320000 HP);
- ② Kilika: босс — Malboro Menace (640000 HP);

③ Milhen Highroad: босс — Kottos (440000 HP);

④ Mushroom Rock Road: босс — Coeur Regina (380000 HP);

⑤ Djose Highroad: босс — Jormungand (520000 HP);

⑥ Thunder Plains: босс — Cactuar King (100000 HP);

⑦ Macalania: босс — Espada (280000 HP);

⑧ Bikanel: босс — Abyss Worm (480000 HP);

⑨ Calm Lands: босс — Chimerageist (120000 HP);

⑩ Sunken Cave (Cavern of the Stolen Faith): босс — Don Tonberry (480000 HP);

⑪ Gagazet: босс — Catoblepas (550000 HP);

⑫ I. Sin (внутри Сина): босс — Abaddon (380000 HP);

⑬ O. Dungeon (Omega Ruins): босс — Vorban (630000 HP);

⑭ Area Conquest: босс — все из вышеперечисленных;

⑮ Species Conquest: боссы создаются из различных комбинаций обычных монстров (чтобы открыть эту арену, желательно собирать всех врагов до отпущенного предела в десять штук);

⑯ Original: противники будут появляться по мере победы над боссами всех предыдущих арен; если вы одолеете их,

NEMESIS

Облагатель 10000000 HP. Равнодушен ко всем элементарным заклинаниям (к святой магии включительно), а также к заклинаниям Armor Break, Power Break, Magic Break, Mental Break, Delay, Slow, Darkness, Silence, Sleep, Petrify, Poison, Demi, Eject, Provoke, Confusion, Berserk, Threaten, Zombie и Death. 255 ходов до действия Doom. Решившись на поединок с ним, убедитесь, что HP ваших персонажей не менее 25000/30000, немедленно накладывайте на броню заклинания Auto-Life, Poisonproof, Auto-Protect, Auto-Shell, Auto-Haste и Ribbon. Вооружите их Celestial Weapon (или оружием с Break Damage Limit, Counter-Attack и Magic Counter). Если вам удастся победить этого типа, то вы получите Mark of Conquest — знак того, что вы превзошли пределы, отмеренные смертным.

к вам пожалует Nemesis.

OMEGA RUINS

Это единственная из потайных локаций, способная надолго задержать даже весьма прокаченную команду. Помимо темного лабиринта, в ней имеется множество не в меру серьезных противни-

ков, включая главных боссов — Ultima Weapon и Omega Weapon — один краше другого.

В этом месте всего одна Сфера Сохранения на «первом этаже», и одна — на втором. Карта выстраивается по мере разведывания лабиринта. Враги не следят за личной гигиеной, зато то и де-

«ВСЕ В САД! Я СКАЗАЛ — В САД!» (NO ENCOUNTERS)

Во второй части игры во множестве покажи изничтожение орг врагов не будет приносить весомую похвалу, тогда как наедаешь своим присутствием глупые чувства не перестанут. Выход — оборудовать кого-нибудь из активистов команды оружием или броней со свойством No Encounters. Можно сделать это вручную при помощи Purifying Salts в количестве тридцати штук.

ло норовят обдать своим ароматом, от которого ваша команда поубивает друг друга в мгновение ока (обязательно добавьте способность «First Strike» на оружие самых боевых приключенцев и не стесняйтесь дразнить Great Malboro и Demonomolith с помощью Provoke, чтобы предотвратить самые серьезные атаки). В первом подземелье у вас будут четыре основных цели: найти все сундуки с сокровищами, отыскать в дальних комнатах Glyph-символы (на стенах) и активизировать их, чтобы достроить мостик к потайному сундуку, подобрать двадцать шестой том аль-бедского Словаря (в комнате с крестом на полу и четырьмя сундуками, возле левого синего светильника) и убить Ultima Weapon.

В следующем (условно подземелье) вам нужно пробиться с боем ко второму боссу и не забыть обучить Кимари заклинанию Nova.

ТЕМНЫЕ ЗОНЫ

В запасе у вас есть еще девять занятных боссов, помимо Сина. Это темные зоны, наиболее серьезные противники в игре. Лучший способ сладить с ними, если вы не жаждите долгих приготовлений и не менее долгого боя с крайне невысокой вероятностью победы, это ваш эон Йодзимбо с его атакой Zanmato. Техника такова: выставите команду, состоящую из Аурона (оружие с «First Strike»), Тидуса (с тем же «First Strike») и кого угодно, кроме Юны. После того как персонаж, атакующий первым, нанесет удар (результат не важен), поменяйте второго на Юну. Далее вызывайте Йодзимбо и платите ему максимальную цену, не менее 300000 монет. И надейтесь, что он сделает именно Zanmato. Если нет, можете перезагружаться и пробо-

вать снова, пока вам не повезет.

Где они прячутся:

Dark Valefor (800000 HP) — у входа в деревню на острове Besaid;

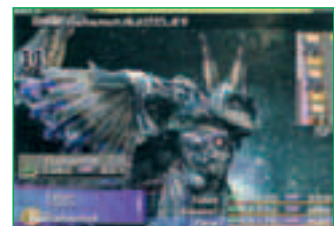
Dark Ifrit (1400000 HP) — в Sanubia Desert. Рядом со входом в разрушен-

ный Дом аль-бедов стоит якобы потерявшая ребенка женщина — соглашайтесь поискать ее дочь, и Темный Ифрит не замедлит объявиться;

Dark Ixion (1200000 HP) — Thunder Plains. Ближайшая локация к Macalania Forest. Поговорите с монахом неподалеку от Сферы Сохранения, и вы получите в противники сразу двух темных лошадей — одну за другой;

Dark Shiva (1100000 HP) — у входа в Храм Макалании;

Dark Bahamut (4000000 HP) — Zanarkand. Та же комната, где состоя-



ся бой с Юналеской;

Dark Yojimbo (1600000 HP) — Cavern of the Stolen Faith. Телепортируйтесь в конец пещеры, а затем попробуйте добраться пешком до выхода;

Dark Anima (8000000 HP) — на горе Гагазет. Вернитесь к Святилищу Испытаний и еще раз покидайте мяч с помощью Вакки. Затем переместитесь к основанию горы;

Dark Magus Sisters (Dark Cindy: 3000000 HP; Dark Sandy: 2500000 HP; Dark Mindy: 2000000 HP) — на Mushroom Rock, у самого входа в локацию. Подойдите как можно ближе к ожидающим вас монахиням — можете даже заговорить;

Penance (12000000 HP) — после того как вы разберетесь со всеми предыдущими темными зонами, возвращайтесь на корабль и откройте навигационную карту — получите новую локацию.



НАПОСЛЕДОК

FFX — игра, предназначенная для многократного прохождения. Местами она упряма, местами — пломбир с шоколадной стружкой. Главное, о чем стоит помнить — ею стоит наслаждаться от начала и до конца. ■

Возмещение
ущерба

ВОЗМЕЩЕНИЕ УЩЕРБА



По вопросам оптовых продаж и сотрудничества обращаться по телефону: (895) 745-81-14, e-mail: sales@media2000.ru. Заказ дисков по телефону: (895) 745-81-14, e-mail: zakaz-cd@media2000.ru. Доставка по Москве – бесплатно!!! Поддержка зарегистрированных пользователей по телефону: (895) 777-58-52, e-mail: support@media2000.ru

Визуализация выполнена компанией "Медиа-Сервис-2000", лицензия Эл № 77-6227. Права на издание на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат компании "Новый Диск". Права на распространение на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат компании "Медиа-Сервис-2000".
© 2002 Rage Games Limited. All rights reserved.



КОММАНДОС: В ТЫПУ ВРАГА

Учитывая то, что игра довольно-таки сложная, настоятельно рекомендую выставить в опциях функцию автоприцепивания. Так, поверьте, вы сможете без особого труда выискивать снайперов, скрывающихся в самых непредсказуемых местах.

Дополнительная информация:

<http://www.ironstorm.com>

УРОВЕНЬ 1

Соберите все оружие и амуницию в штаб-квартире и не забудьте прибрать к рукам снайперскую винтовку, стоящую в углу в одной из спальных комнат. Следуйте на улицу и ориентируйтесь по указателям Front Lines. Дальнейший путь в окопах прегражден, так что выбирайтесь наверх и бегите к полуразрушенному домику. Спрыгните в ров напротив и следуйте по тоннелю в направлении Second Lines к церкви.

На первой развилке сверните направо. В затопленной местности отыщите дополнительную амуницию и восполните энергию. Вернитесь к развилке, и на сей раз следуйте налево. Как только появится возможность, вылезайте наверх, расчистите территорию и бегите по направлению к церкви. Спрыгните в дыру в полу, и уровень завершится.

УРОВЕНЬ 2

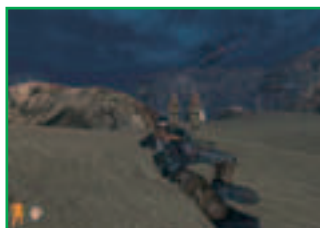
На развилке сверните налево, и вскоре вы окажетесь в бункере. Расправьтесь с противниками — это поможет вам избежать неприятностей в дальнейшем. Вернитесь назад и держите путь теперь в другую сторону. Вы придете к лагерю, однако вам предстоит снова скрыться в мрачном тоннеле. Дверь сломана, так что разбейте решетку на стене справа и следуйте в вентиляционную шахту. Пропустите первый выход и доползайте до самого конца. Вскоре вы окажетесь вновь у развилки. Сверните

налево — этот путь несколько проще, хотя настигнутых взрывчаткой собак все равно не избежать. Всегда держите пушки наготове. Вы минуете лагерь и придете к очередному тоннелю. На развилке сверните налево. Подберите базуку и ракеты и вернитесь назад. Чуть далее вам предстоит уложить описывающий круги в воздухе вертолет. Догадываетесь, для чего вам ракетница?

После того, как машина рухнет на землю, перейдите по мосту через яму, и вскоре вы окажетесь у развилки в катакомбах. Направо — куча врагов и мин, налево — закрывающие проход булыжники, которые можно превращать в пыль с помощью гранат.



На свежем воздухе вас атакуют злобные собаки. С помощью турели в центре разделайтесь с дверью бункера справа и проберитесь в образовавшийся пролом. Пройдите по коридору в последнее помещение. Используйте пушку, чтобы пробить бронированную дверь прямо напротив. Выберите наружу и следуйте к новому пролому. Держите путь по горному ущелью, пока не доберетесь до подорванного танка. В этом месте можно застрять на долгие часы (как это произошло со мной), если не знать, как себя правильно вести. Ползком доберитесь до глыбы справа и ждите, пока мимо вас пройдет отряд, после чего переместитесь к левой стороне ущелья. Ползите мимо грузовиков к подземному тоннелю и прыгивайте вниз. Избавьтесь от оружия, которое у вас висит на спине, и выходите на поверхность.



Следуйте к пленникам, поговорите с одним из них и заберитесь в грузовик. Поздравляю, вы успешно завершили вторую миссию.

УРОВЕНЬ 3

Выйдите на улицу и сразу же побеспокойтесь о своем вооружении. Вам предстоит навести порядок в столовой неподалеку. Не забудьте



позаботиться о снайперах, расположенных в соседних зданиях. Выйдите из двора и сверните на улочку справа — подправьте здоровье и пополните амуницию. Держите путь к городской площади. На пути вам попадется парочка вражеских солдат, устроившихся за мешками с песком. Разделайтесь с ними и зайдите в дом справа. Поднимитесь на верхний этаж и отыщите удобную позицию для того, чтобы расстреливать противников из снайперской винтовки. После этого спуститесь в расчищенный дворик и следуйте дальше. Привлеките к себе внимание группы солдат в переулке, а затем отбегите назад к пулемету. Вы знаете, что делать. Держите путь вниз по улице, пока не доберетесь до взорванного танка. Зайдите в дом слева и спуститесь в подвал. Взорвите бочки и расправьтесь таким способом с про-



тивниками. Найдите в канализации за разрушенной стеной вентиль, перекрывающий подачу пара. Вернитесь к началу и поднимитесь по лестнице наверх. Вы окажетесь в чьей-то квартире. Подойдите к окну и расчистите городскую площадь от снующих вокруг супостатов. Всегда следите за башней танка описывающего круги вокруг памятника. Спрыгните вниз и бегите к лагерю, в котором сможете найти мины. Вернитесь на площадь и на пути танка расставьте свои взрывоопасные ловушки. Машина выйдет из строя. Заберитесь на нее и используйте пушку, дабы понаделать дырок в здании вокруг.

Держите путь на улицу, проходящую слева от пивнушки. Привлеките к себе внимание второго танка, и вернитесь на главную площадь. Вы догадываетесь, что нужно делать. Вернитесь обратно на улочку за пивной. Зайдите в дом на правой стороне и поднимитесь на этаж выше, после чего переберитесь в здание напротив. Перепрыгните через полуразрушенную стену, и вы угодите прямо в лапы врага. В одном из зданий найдите рычаг, с помощью которого можно открыть ворота на заброшенный завод. Зайдите в большое строение слева и держите путь по коридору до конца. Согласитесь на дуэль с противником, затем пройдите на завод и поиграйте с пультом управления краном. Поднимитесь на верхние площадки. Вас ждет грузовой лифт...



GORRE

ПЕРВАЯ КРОВЬ



По вопросам оптовых продаж и сотрудничества обращаться по телефону: (095) 745-01-14, e-mail: sales@media2000.ru. Заказ дисков по телефону: (095) 745-01-14, e-mail: zakaz-cd@media2000.ru. Доставка по Москве - бесплатно!!! Поддержка зарегистрированных пользователей по телефону: (095) 777-38-52, e-mail: support@media2000.ru.



Локализация выполнена компанией "Медиа-Сервис-2000", Лицензия Эл № 77-6227. Права на издание на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат компании "Новый Диск". Права на распространение на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат компании "Медиа-Сервис-2000".
Copyright © 2002 CRYO. Developed by 4Druelers Software Inc. Programmed by Pyecon Pty Ltd. Engine by Slam Software. Published by CRYO. All rights reserved.

[PC]: WARCRAFT III: REIGN OF CHAOS

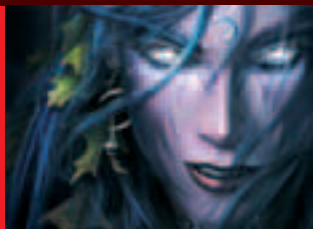
Во время игры нажмите **[ENTER]** и введите один из нижеследующих кодов. В подтверждение того, что чит активирован, на экране появится сообщение Cheat enabled.

allyourbasearebelongtous – выиграть сценарий

somebodysetusupthebomb – проиграть сценарий

whosyourdaddy – неуязвимость и способность убивать с первого удара

iseeadeadpeople – открыть всю карту



thereisnospoon – неограниченный запас маны

strengthandhonor – продолжить игру после проигрыша

keysersoze <число> – получить

указанное количество золота

leafittome <число> – получить указанное количество ед. древесины

warpten – ускоренное строительство

pointbreak – отсутствие нужды в еде

whoisjohngalt – ускоренное исследование

riseandshine – изменить время суток (утро)

lightsout – изменить время суток (вечер)

motherland <раса> <уровень> – загрузить указанную карту

[PC]: ROBIN HOOD: THE LEGEND OF SHERWOOD

Во время игры нажмите клавишу **[F11]**, чтобы вызвать консоль, после чего введите коды:

WINNER – выиграть миссию

GOODLUCK – получить дополнительные жизни

CASH – получить дополнительную



наличность

IMMUNITY – персонаж становится неуязвимым

TIMELESS – остановить время

PAM – противники в ближнем бою ведут себя глупо

UNBLIP – отобразить местоположение всех персонажей на карте

[PC]: IRON STORM

Во время игры нажмите клавишу **[ESC]**, а затем введите один из нижеследующих кодов:

latounga – восполнить здоровье

blindax – восполнить боезапас

supplies – получить дополнительные припасы

[PC]: ALIENS VS. PREDATOR 2: PRIMAL HUNT

Во время игры нажмите клавишу **[ENTER]**, а затем введите нужный код:

<cheat> mpcanthurtme – вкл./откл. неуязвимость

<cheat> mpschuckit – получить все оружие и полный боекомплект

<cheat> mpstockpile – восполнить боезапас

<cheat> mpbunker – неограниченная амуниция

<cheat> mpkohler – полный

боекомплект

<cheat> mpxfiles – получить доступ к любому уровню

<cheat> mpsmithy – полная броня

<cheat> mpbeamme – перенести игрока к началу уровня

<cheat> mpdoctordoctor # – установить # ед. здоровья

<cheat> mpsixthsense – режим прохождения сквозь стены

<cheat> mpicu – вкл./откл. вид от третьего лица

[PC]: NEVERWINTER NIGHTS

Особо кровавый режим:

Найдите в директории игры файл `wnplayer.ini`, откройте его в любом текстовом редакторе и измените в разделе [Game



Options] строки Memory Level=1 на Memory Level=2 и Memory Access=1 на Memory Access=2.

Телепортация:

Во время игры нажмите клавишу **[F3]** (тильда) и введите DebugMode 1, соблюдая строчные и заглавные буквы. Таким образом, вы активируете режим читов. Установите курсор в желаемую точку и нажмите [Keypad Plus], удерживая левую кнопку мышки.

Убийства с первого удара:

Активируйте режим читов, после чего наведите курсор на объект и нажмите клавишу [Y], удерживая левую кнопку мышки.

На радость манчкинам:

Активируйте режим читов, после чего вызовите консоль и введите GiveXP. Уровень вашего героя станет постепенно повышаться, пока не достигнет максимума.

[PC]: ALONE IN THE DARK: THE NEW NIGHTMARE

Прежде всего, создайте ярлык к файлу `alone4.exe` и в его свойствах в поле «Объект» пропишите параметр `wizardmaster`. У вас должна получиться строка `X:/.../Alone in the Dark/alone4.exe` `wizardmaster`. Запустите с этого ярлыка игру, зайдите на экран Inventory, и вы увидите новое меню Cheat Mode, в котором можно активировать режим Бога и ряд прочих читов.



[PS2]: THE GETAWAY

В два раза больше здоровья:

В главном меню нажмите **▲, ▲, ◀, ▶, ▶, ○, ○, ▼**.

Пропустить заставку:

Используйте R3, чтобы пропускать видеоролики между миссиями. Правда, учтите, что попадают заставки, от которых попросту никак нельзя избавиться.

Режим Free Roam:

Успешно пройдите все стандартные миссии, и вы получите доступ к режиму Free Roam.

Kelvin Deamer:

Завершите игру и получите доступ к Free Roam. Найдите машину для игры гольф в парке и нажмите **▲, ▼, ▲, ▼, ▲, ▶, ○**. Вы превратитесь в персонажа Kelvin Deamer.

[PS2]: DEAD TO RIGHTS

Все коды необходимо вводить на экране с надписью New Game, удерживая

L1 + L2 + R1 + R2.

Получить доступ ко всем уровням, мини-играм и видеороликам:

▼, ◀, ▶, ▲, ▼.

Неограниченная амуниция:

▲, ◀, ▶, ○.

Противники хуже стреляют:

○, ◀, ▲, ▼.

Неограниченное здоровье:

○, ▲, ◀, ▶.

Вечная броня:

▲, ▲, ▲, ○, ▼.

Убийства с первого раза:

▲, ○, ○, ○, ◀.

Враги вас не видят:

▲, ▲, ▲, ▲, ▲.

[PC]: DEADLY DOZEN: PACIFIC THEATER

Во время игры нажмите клавишу **[F11]** для того, чтобы вызвать специальное меню. Введите `/tell cheatcheat`, и вы задействуете режим читов. После этого используйте коды:

/tell winmission – выиграть миссию

/tell losmission – проиграть миссию

/tell godmode – режим Бога

/tell ammo – неограниченная амуниция

/tell fly – получить возможность летать

/tell ac – режим Бога, неограниченная амуниция, возможность летать

/tell invis – стать невидимым

/tell hidemode – неубиваемые противники

/tell noint – убрать с экрана интерфейс

/tell stats – посмотреть статистику

[PS2]: AIRBLADE

Режим Stunt Attack:

завершите сценарную часть игры.

Альтернативные костюмы:

Ethan: пройдите игру в режиме Stunt Attack.

Kat: пройдите игру в режиме Score Attack и наберите максимально возможное количество очков.

Дополнительные персонажи:

J. J. Sawyer: завершите игру с рангом S во всех уровнях.

Oscar: завершите игру с рангом A во всех уровнях.

Naomi: пройдите уровень Downtown и получите ранг B.

The Insider: пройдите уровень Storage и получите ранг B.

EASTER EGGS

А ЗНАЕТЕ ЛИ ВЫ?..

[PS2]: KINGDOM HEARTS

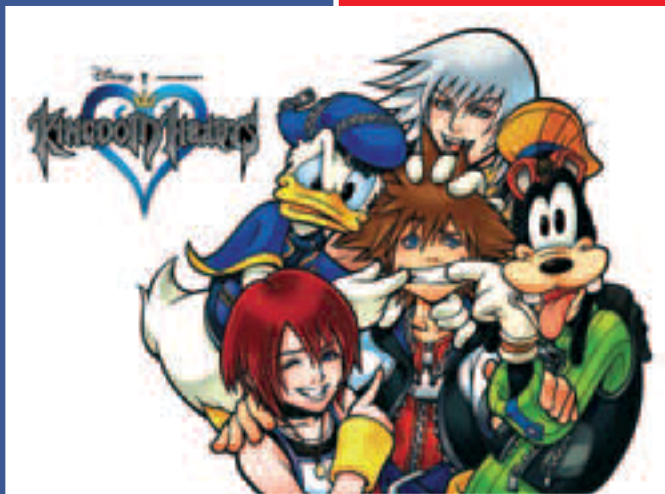
1. Бонусный трейлер

Если вы желаете увидеть секретную концовку, вам придется выполнить ряд определенных задач во время игры. Во-первых, необходимо собрать всех щенков-далматинцев, разбросанных

секретный трейлер, дающий пищу для размышления по поводу продолжения игры.

2. Мы не ищем легких путей!

В начале предлагается выбрать уровень сложности. Не бойтесь трудностей, и смело направьте светящийся шарик на кнопку Expert! Тогда после прохождения игры вы сможете посмотреть свою статистику, плюс к этому, вам



по игровому миру. Соре не помешает иметь способности *High Jump* и *Glide*, в противном случае он попросту не сможет добраться до труднодоступных сундуков. После того, как все 99 щенков будут найдены, вернитесь в Traverse Town и загляните к их родителям. В честь того, что все семейство в сборе, вас наградят полным набором деталей для сооружения кораблей Гамми. Во-вторых, необходимо пройти и закрыть все миры. Перечислим их в хронологическом порядке: Traverse Town, Wonderland, Olympus Coliseum, Deep Jungle, Agrabah, Monstro, Atlantica, Halloween Town и Hollow Bastion. Также не стоит забывать и о 100 Acre Wood – соберите пять страничек, и тогда вы получите доступ ко всем мини-играм. Как только у книжки сменится обложка, знайте, что вы все сделали правильно. Миры Destiny Islands, Disney Castle и End of the World закрыть нельзя. И, наконец, необходимо завершить турнир Hades Cup в Колизее. Таким образом, после титров вам покажут

покажут несколько классных артов. Также вам придется определить стиль прохождения – с упором на силу, магию или же с преимуществом в защите. Для этого остановите свой выбор, соответственно, на мече, магическом посохе или щите. Помните, что от одного предмета придется отказаться. Выбор за вами! Правда, считается, что самым разумным является предпочтение магической силы и отказ от щита. На Destiny Islands вы сможете определить, какое количество очков опыта будет требоваться Соре для перехода на следующие уровни. Все зависит от ваших ответов на вопросы Тидуса, Вакии и Сельфи. Dawn – уровни быстро набираются на первых порах, но очень медленно в конце. Midday – равномерное распределение очков опыта. Dusk – в начале игры каждого нового уровня приходится ждать очень долго, но под конец темп заметно ускоряется. Заметьте, что третий способ является наиболее оптимальным.

3. Почтовый переполох

В Traverse Town не поленитесь собрать 10 открыток и опустить их в почтовый ящик на центральной площади. За каждое отправленное поздравление вы получите ценный бонус.

4. Feel da Force, Jedi!

Для того, чтобы получить лучшее оружие Соры, вам придется синтезировать все 24 предмета, представленные в магазинчике муглов в Traverse Town. Ultima Weapon дает +9 к силе и +2 к MP, что весьма и весьма неплохо. Save the King, лучшее оружие Гуффи, можно заработать, если пройти на время (20 минут) Hades Cup. Save the Queen Дональда выступает в качестве главного приза в этом же турнире, но уже при прохождении его одним Сорой.

5. Тайна часовой башни

На крыше часовой башни в Neverland полно различных дверей, которые открываются в зависимости от того, как долго вы играли. На самом деле, тайну не сложно разгадать. Количество проведенных вами в Kingdom Hearts часов за вычетом 12 (24, 36 и так далее) соответствует номеру двери, которая откроет для вас свой секрет. Бонусы, кстати, почти все ценные. Над нужной дверью вы увидите свет, который затем переместится на циферблат.

Однако учтите, что, если вы пройдете Hollow Bastion, часовую башню оккупирует свирепый босс Phantom, и секреты уже станут недоступными. Таким образом, имеет смысл прокачивать персонажей, скажем, в Колизее и каждый час наведываться к башне за своим призом.

6. Cheer up!

В 100 Acre Wood Сора может получить секретную способность Cheer, если выполнит определенные требования в мини-играх. *Pooh's Hunny Tree*. Пух должен лизнуть мед более 100 раз. Все просто: как только на горизонте появляется рой пчел, делайте lock on и ждите, пока они не подлетят поближе. Один взмах мечом-ключом, и все в порядке. *Block Tigger!* Необходимо набрать хотя бы 150 очков, что крайне сложно. Внимательно следите за тенью попрыгунчика. Сумма удачных блоков умножается на количество спасенных морковок, и произведение превращается в ваши очки. *Pooh Swing*. Пух должен пролететь хотя бы 40 ярдов. Нажимайте R1 в те моменты, когда у совы опущены крылья, и все получится. *Tigger's Giant Pot*. Разбейте кувшин, уложившись при этом в 30 секунд. Чем выше вы находитесь, когда ударяете по ореху мечом, тем лучше.

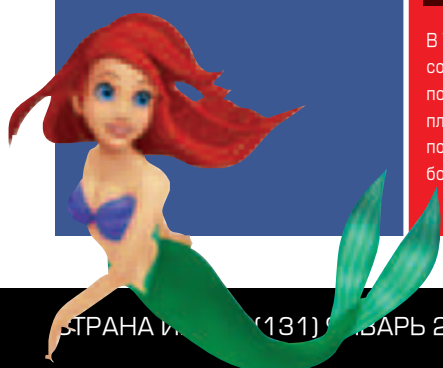


Pooh's Friend Hunt. Соберите всех друзей в кустах, на что вам отведено ровно пять минут. Заметьте, что Пятачок сильно всего боится, и к нему придется привести Винни для моральной поддержки. После этого за домом Пуха поговорите с совой, и получите обещанную способность.

7. На заметку манчкинам

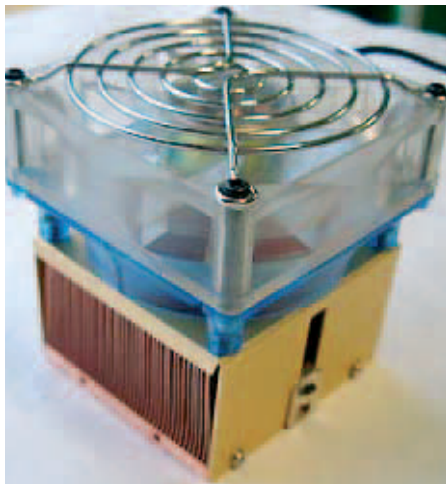
Самое верное место для прокачки персонажей – Колизей. Пройдите доступный турнир, затем завершите его одним Сорой и, наконец, попробуйте себя в time trial. Тогда вы сможете сразу выбирать любых соперников. В первом турнире вам понадобятся Леон и Юффи, а в третьем на роль мальчишка для битвы подойдет Геркулес. Кстати, призы точно стоят всех усилий. *Sora only*: Phil Cup – Mythril, Pegasus Cup – Mythril, Hercules Cup – Orichalcum, Hades Cup – Save the Queen. *Time Trial*: Phil Cup – AP Up, Pegasus Cup – Defense Up, Hercules Cup – Power Up, Hades Cup – Save the King. Различных секретов в игре полно, и поведать хочется еще о многом. На ум приходят мини-игры в джунглях, секретные боссы, записки Ansem'a, но всему свое время...

Как всегда жду ваших предложений по содержанию рубрики. Если есть что сказать, пишите на spoiler@gameland.ru, и пусть все тайное станет явным! P.S. На компакт-диске к журналу вы сможете найти обширную и постоянно обновляющуюся подборку по рубрике «Коды» в формате HTML.



DIRECTX 9 FINAL RELEASE

Компьютерная общественность выхода DX9 ждала довольно долгое время и, наконец, дождалась – компания Microsoft официально выпустила DirectX 9.0, представляющий собой набор технологий для поддержания на отличном уровне мультимедийных приложений, высококачественной графики, видео, анимации, реалистичного аудио и многого другого. Конечно, подобное событие не могло остаться незамеченным лидерами графического рынка – компании ATI Technologies и NVIDIA сразу же объявили о полноценной поддержке этого API в новых версиях драйверов для своих видеокарт. Результатом обновления ПО (DirectX 9.0 плюс свежий драйвер вашей карты с поддержкой оно!) должны стать: лучшее качество графики, меньшее количество ошибок и большая производительность. Финальный релиз DX9 доступен для свободного скачивания по адресу <http://download.microsoft.com/>.



МЕДНЫЙ КАРПСОН

Компания Globalwin выпустила в продажу проверенное средство для поддержания отличного температурного состояния процессорного ядра. Речь идет о медных кулерах. Название новинки – САК4-88Т. Что касается его характеристик, то скорость вращения вентилятора – 2000-4000 об/мин, напряжение – 12 Вольт, а максимальный воздушный поток составляет 38-45 CFM. Размеры же вполне соответствуют необходимым нормам – 25x80x80 мм у вентилятора и 87x70x70 мм у радиатора. Плюс ко всему кулеры данной серии обещают быть универсальными и подходить практически ко всем видам современных процессоров.

ПЛАНШЕТНЫЙ СКАНЕР ОТ MICROTEK

В рядах сканеров с интерфейсом USB 2.0 пополнение. Компания Microtek выпустила новый планшетный сканер ScanMaker 5900. Разрешение новинки вполне приличное – 2400x4800 dpi, да и глубина цвета в 48 бит говорит о весьма хорошем уровне. Также в комплекте со сканером идет пакет необходимого и просто популярного ПО: Adobe PhotoDeluxe 4.0, PhotoShop LE и Abby FineReader. Стоит же сканер от Microtek около \$240.



5.1 АКУСТИКА KLIPSCH

Klipsch Audio Technologies выпустила в продажу новую 5.1-канальную акустику под лейблом Klipsch ProMedia GMX D-5.1. Чтобы оценить возможности новинки, достаточно взглянуть на ее спецификацию:

- Звук 5.1, поддержка Dolby Digital, Dolby Pro Logic II, пятиканальная эмуляция стерео;
- Встроенный цифровой декодер/предусилитель;
- Два цифровых входа (например, для таких источников, как PlayStation 2, Xbox, PC или DVD);

- Аналоговый вход;
- Частотный диапазон – 35 Hz – 20 KHz;
- Пять сателлитов-двухполосников (0,75-дюймовые высокочастотники и 3-дюймовые среднечастотники);
- 6,5-дюймовый сабвуфер с фазоинвертором;
- Встроенный усилитель (мощность системы – 100 Вт).

Новинка стоит порядка \$300, что, на наш взгляд, не так уж много за качественный многоканальный звук.

15" FUTURA OT ROVERSCAN

RoverScan, компания, хорошо известная на рынке мониторов, выпустила новую модель ЖК-монитора с весьма привлекательным дизайном. Экран имеет хромированную подставку, черный корпус в прозрачной окантовке и синюю подсветку управляющих кнопок. Модель называется Futura, а ее спецификация выглядит так:

- Панель – 15 дюймов, TFT, 16,7 млн. цветов;
- Максимальное разрешение – 1024x768;
- Максимальная яркость – 250 кд/м²(2);
- Контрастность – 400:1;
- Время отклика – 20 мс;
- Угол обзора – 100° по вертикали и 120° по горизонтали;
- Строчная развертка – 30 – 60 KHz;
- Кадровая развертка – 50 – 75 KHz;
- Интерфейс – аналоговый VGA;
- TCO'99;
- Встроенные динамики (стерео).

Продаваться этот ЖК-монитор будет примерно за \$420.



Ил-2 ШТУРМОВИК

ЗАБЫТЫЕ СРАЖЕНИЯ

Продолжение легендарного авиасимулятора «Ил-2 Штурмовик»



- динамическая кампания
- более 100 самолетов
- новые карты

«Ил-2 Штурмовик» — рекордсмен по количеству полученных наград



ПОВЕДЕНИЕ ИНТЕРНЕТ-МОДЕМОВ НЕОБЫЧНОЕ ТЕСТИРОВАНИЕ

test_lab выражает
благодарность компаниям
«ОЛДИ» и «Остров Формоза»
за предоставленные
на тестирование устройства.

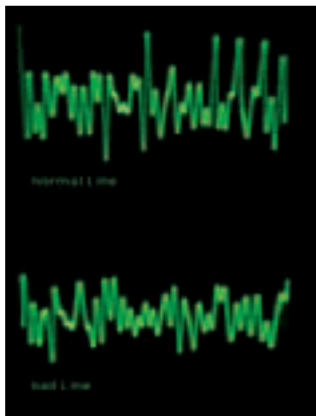
TEST LAB TEST (LAB@GAMELAND.RU)

Тестовая лаборатория продолжает серию **НЕОБЫЧНЫХ ТЕСТИРОВАНИЙ**.

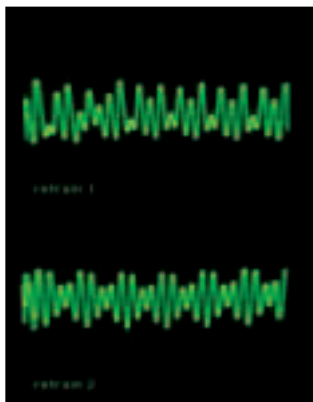
Почему необычных? Объясняем! В настоящий момент в крупных Российских городах условия телефонной связи крайне разнообразны. Качество модемного интернет-соединения зависит сразу от многих параметров, таких, как тип АТС, расположение относительно АТС, тип оборудования у провайдера. Например, нашу телефонную линию обслуживает цифровая АТС, однако качество среднее. Стандартный подход в тестировании модемов — это съем и анализ статистики соединений. Мы же в нашем **НЕОБЫЧНОМ ТЕСТИРОВАНИИ** постарались анализировать **ПОВЕДЕНИЕ** модема. Мы выявили тактические ошибки модемов, постарались определить их стратегию. Эти данные помогут пользователям выбрать нужный модем или настроить уже выбранный под свой конкретный случай.

ТЕСТИРОВАНИЕ

Суть нашего тестирования — узнать, как модем ведет себя на начальных стадиях соединения, при ухудшении линии и при улучшении линии. Для мониторинга линии мы использовали осциллограф C1-73, а для наблюдения за скоростью прохождения интернет-данных — монитор прохождения интернет-пакетов (TCP/IP) и статистику модема. Для моделирования ухудшения и улучшения линии мы снимали трубку на



На осциллографе видно, как в результате поднятия трубки ухудшается линия. Сразу бросается в глаза изменение амплитуды сигнала.



На осциллографе видны две типичные фазы процесса пересогласования протоколов двух модемов с целью тестирования качества линии и последующего понижения либо повышения скорости.

параллельном телефоне и возвращали ее на место.

СТАНДАРТЫ

Чтобы ориентироваться в характеристиках модемов, вам необходимо знать несколько базовых международных стандартов:

— V.34bis определяет кодирование цифрового сигнала в звуковой сигнал с максимальной скоростью 33600 бит в секунду.

— V.90 определяет кодирование с максимальной скоростью 56000 бит в секунду на входящий трафик.

— V.92 определяет кодирование с максимальной скоростью 56000 бит в секунду на входящий трафик и 48000 на исходящий. А также определяет правила общения с цифровой АТС для получения дополнительных услуг типа принятия нового соединения, без разрыва старого.

— V.34, V.32bis, V.32, V.22bis, V.22, V.23, V.21 определяют скорости ниже 28000 бит в секунду.

— V.42 определяет правила коррекции ошибок за счет добавления избыточности и повтора испорченных блоков информации.

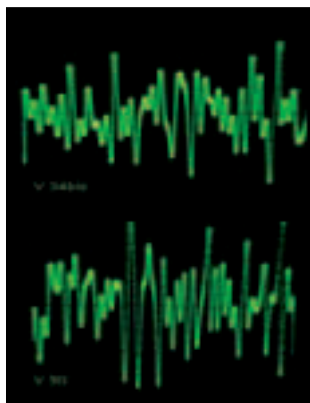
— V.42bis определяет правила сжатия данных (которые к этому пригодны).

— V.44 определяет улучшенные правила сжатия данных (которые к этому пригодны).

— V.24/V.28 (RS-232) определяют последовательный интерфейс (COM-порт) для связи модема и компьютера.

СПИСОК ТЕСТИРУЕМОГО ОБОРУДОВАНИЯ

Acorp 56000 data/fax/voice modem (56EMSf-2) U.S. Robotics 56K
Genius 56K modem (GM56E-V)
Genius USB modem (GM 56USB)
Faxmodem (model 5630B)
U.S. Robotics 56k Message Modem (5668-01)
U.S. Robotics Courier V.Everything 56K Analogue Corporate
Modem (3453)
ZyXEL Omni 56K DUO
ZyXEL Omni 56K NEO
ZyXEL Omni 56K PRO



Осциллограммы с примерами кодирования по стандартам V.34bis и V.90.

Одним перепадом сигнала может быть закодировано несколько бит с помощью сдвигов амплитуды, фазы и частоты. Видны характерные ступеньки. Чем хуже линия, тем меньше можно сделать уникальных положений сигнала по амплитуде, фазе и частоте, так как приемник не сможет их отличать из-за искажений. А чем меньше уникальных положений сигнала, тем меньше можно закодировать бит информации в один перепад. Глядя на графики, не забывайте, что на экране осциллографа исходящий и входящий сигналы смешались. То есть два сигнала от нашего модема и от модема провайдера, разнесенные по разным частотам, превратились в один.

ИНДИКАЦИЯ

Чем больше на модеме разнообразных индикаторов — тем лучше, вот расшифровка некоторых из них:

CD — обнаружена несущая;
RD(RXD) — данные принимаются;
SD(TXD) — данные передаются;
OH — модем на линии;
DSR(MR) — модем готов;

DTR — компьютер готов.

Купив модем, обязательно разберитесь в значении этих индикаторов, они помогут вам разобраться в нюансах поведения вашего модема!

U.S. ROBOTICS 56K FAXMODEM (MODEL 5630B)

При подключении U.S. Robotics 56K Faxmodem мы обратили внимание на то, что у модема нет гнезда для подключения телефона. Это первый модем фирмы U.S. Robotics с поддержкой стандарта V.92. Однако модему так и не удалось установить соединение с использованием стандартов V.90 или V.92. Он крайне осторожно выбирал скорость соединения, и на нашей линии удалось достичь только 31200 бит в секунду.

Возникли проблемы с установкой драйверов под Windows XP. Автоматически XP устанавливала U.S. Robotics 56K Faxmodem как «стан-

U.S. ROBOTICS 56K FAXMODEM (MODEL 5630B)

Технические характеристики:

Стандарты 56k: V.92, V.90, X2(фирменный);
Стандарты до 33600: V.34, V.32bis, V.32, V.22bis, V.22, V.23, V.21;

Коррекция ошибок:

V.42/MNP(2-4);

Сжатие данных:

V.42bis/MNP(5);

Гнезда: RS-232(V.24/V.28), Line;

Индикация: RD, SD, PWR, CD;

Свежая микропрограмма: есть возможность перепрограммировать, но свежие обновления микропрограмм, к сожалению, не выпускаются.



**U.S. ROBOTICS
56K FAXMODEM
(MODEL 5630B), \$60**

дартный модем», который работал только на скорости 9600. Только после выбора драйвера вручную все наладилось.

При снятии телефонной трубки модем сбрасывает скорость, а если ее положить, возвращается к прежним показателям. Несколько раз при манипуляциях с трубкой модем «зависал». При этом на осциллографе пересогласования скоростей заметно не было, а процесс передачи файла останавливался. Однако если снова снять трубку, то передача файла возобновлялась. Такое поведение говорит о том, что модем плохо справляется с отслеживанием состояния линии. Иногда U.S. Robotics 56K Faxmodem не замечает изменений состояния линии и никак не реагирует на это, в результате кадры начинают пропадать и передача файла останавливается. Как только мы возвращаем линию в прежнее состояние, кадры проходят нормально и передача файла возобновляется.

U.S. ROBOTICS 56K MESSAGE MODEM (5668-01)

При подключении 56k Message Modem нас приятно удивило наличие регулятора громкости встроенного динамика, потому что программно регулировать громкость иногда очень неудобно. Модем также имеет встроенный микрофон и гнездо под Hands-Free, но гнездо для подключения обычного телефона тоже отсутствует. Все модемы из нашего обзора обладают способностью работать в качестве автоответчика, однако этот модем может записывать сообщения автономно, при ВЫКЛЮЧЕННОМ компьютере. Остальным модемам нужен включенный компьютер. Также возникли сложности при установке под Windows XP. Модем определяется и устанавливается автоматически, как U.S. Robotics 56k Message Modem, но соединяется только на скорости 9600. Установка драйвера вручную эту проблему решила.

При соединении на нашей линии нам удалось добиться максимальной скорости 33600 бит в секунду. Но и на этой скорости модем рабо-

тал великолепно. При снятии телефонной трубки он практически не сбрасывал скорость[A1], и тестовый файл передавался с неизменной скоростью. Когда трубка возвращалась на место, скорость также оставалась практически без изменений. Хотя на осциллографе было видно, что модем производит пересогласование скорости во время манипуляций с трубкой.

На сегодняшний день в продаже уже появились модемы U.S. Robotics 56k Message Modem с поддержкой V.92, поэтому имеет смысл ожидать в ближайшее время новую микропрограмму для этого модема.

U.S. ROBOTICS 56K MESSAGE MODEM (5668-1)

Технические характеристики:
Стандарты 56k: V.90, X2 (фирменная);
Стандарты до 33600: V.34, V.32bis, V.32, V.22bis, V.22, V.23, V.21;
Коррекция ошибок: V.42/MNP(2-4);
Сжатие данных: V.42bis/MNP(5);
Гнезда: RS-232(V.24/V.28), Line, Hands-Free;
Индикация: MEM, CD, RD, SD, TR, CS, MSG, OH;
Дополнительно: память на 20 минут голосовых сообщений, встроенный микрофон, регулятор громкости;
Свежая микропрограмма: в ближайшем будущем ожидается микропрограмма с поддержкой стандарта V.92.

U.S. ROBOTICS 56K MESSAGE MODEM (5668-01), \$70



U.S. ROBOTICS COURIER V.EVERYTHING 56K ANALOGUE CORPORATE MODEM (3453)

Легендарный модем Courier V.Everything. Уже в его названии создатели заявляют о максимальной поддержке стандартов V.XX. Однако микропрограммы, обеспечивающей работу с V.92/V.44, пользователи ожидают уже более года. Ходят слухи, что в настоящее время новая микропрограмма находится в тестировании. Об этом косвенно свидетельствует факт того, что в каталогах уже появились на продажу новые модемы Courier V.Everything (3453) с поддержкой V.92/V.44. Хотя официального заявления U.S.Robotics о появлении такой микропрограммы мы еще не слышали. Как и следовало ожидать, модем очень хорошо показывает себя на тестах. Соединившись на скорости 42600 бит в секунду, можно не только снять трубку, но и рассказать скорговорку, содержащую множество шипящих звуков. Courier V.Everything (3453) очень прочно сидит на линии. При шипении в трубку все модемы из нашего обзора обрывали соединение все модемы из нашего обзора, и только один Courier V.Everything (3453) стабильно держался.

Однако с 1999-ого года в конструкции Courier V.Everything мало что менялось, а на дворе уже 2003-й. Новые микропрограммы выпускаются нерегулярно, а о большом выбо-



U.S. ROBOTICS COURIER V.EVERYTHING 56K ANALOGUE CORPORATE MODEM (3453), \$165

ре «русских» микропрограмм остается только мечтать. Зато теперь U.S. Robotics комплектует свои новые модемы русскими блоками питания, качество которых вызывает сомнения. Очень вероятно, что для крайне некачественных линий имеет смысл

U.S. ROBOTICS COURIER V.EVERYTHING 56K ANALOGUE CORPORATE MODEM (3453)

Технические характеристики:
Стандарты 56k: V.90, X2(фирменная);
Стандарты до 33600: V.34, V.FC, V.32terbo, V.32bis, V.32, V.22bis, V.22, V.23, V.21.;
Коррекция ошибок: V.42/MNP(2-4);
Сжатие данных: V.42bis/MNP(5);
Гнезда: RS-232(V.24/V.28), Line, Phone;
Индикация: HS, AA, CD, OH, RD, SD, DTR, MR, RTS, CTS, SYN, AR0/FAX;
Дополнительно: кнопка для снятия трубки;
Свежая микропрограмма: старые модемы Courier V.Everything (2806 и 2805) славятся своими «русскими» микропрограммами.

Для новой модели (3453) имеются микропрограммы с незначительными изменениями под отечественные линии, но неизвестно, будут ли они также активно модернизироваться. По слухам, скоро можно будет запрограммировать модем Courier V.Everything (3453) на поддержку стандартов v.92/v.44;

приобрести Courier V.Everything (3453). Однако для большинства случаев можно поискать и что-нибудь более современное.

ZYXEL OMNI 56K PRO

ZyXEL Omni 56K PRO подходит для опытных интернет-пользователей. С помощью этого модема можно еще на первых стадиях соединения определить его качество. То есть вы сможете попробовать несколько провайдеров, несколько телефонов[A2] модемных пулов и выбрать лучшее. ZyXEL Omni 56K PRO превращает сложный поиск провайдера и подходящего телефонного пула в простую процедуру. На жидкокристаллическом дисплее вы



ZYXEL OMNI 56K PRO, \$170



ZYXEL OMNI 56K NEO, \$115

ZYXEL OMNI 56K PRO

Технические характеристики:
Стандарты 56k: V.90;
Стандарты до 33600: V.34, V.32bis, V.32, V.23, V.22bis, V.22, V.21.;
Коррекция ошибок: V.42/MNP(2-4);
Сжатие данных: V.42bis/MNP(5), V.44;
Гнезда: RS-232(V.24/V.28), Line, Phone;
Индикация: TEL, OH, CD, RXD, TXD, DTR, DSR, AA;
Дополнительно: жидкокристаллический дисплей, кнопки навигации;
Свежая микропрограмма: уже сейчас есть возможность скачать новую версию микропрограммы, которая позволяет ZyXEL Omni 56K PRO работать по стандартам V.92/V.44;

сразу увидите стандарты V.XX, использованные в соединении, особенности их работы. Модем покажет количество ошибок, длину кадра, количество пересогласований, истинную скорость соединения, распределение частот, затухание амплитуды сигнала в разных частотных диапазонах и другие важные параметры. Причем всю эту информацию можно увидеть непосредственно во время соединения, а не при чтении статистики, как у других модемов.

Можете использовать ZyXEL Omni 56K PRO для того чтобы[A3] научиться настраивать модемы, для того чтобы и на практике разобраться в работе стандартов V.XX. Также не менее приятно работать с этим модемом будет и людям, которые знают стандарты и могут читать информацию с дисплея. Удивительно, но, судя по форумам в Интернете, многие неопытные пользователи смогли найти для себя ключевые параметры индикации ZyXEL Omni 56K PRO, и теперь могут способны предсказывать качество связи без специальных знаний.

А есть ли альтернативный способ мгновенно определить качество, установленного соединения? Для этого нужно запустить программу-

анализатор прохождения пакетов TCP/IP. Такой возможностью обладает стандартный «системный монитор» Windows. На нем можно визуально наблюдать реальную скорость, моменты пересогласования и работу сжатия. Эти параметры косвенно видны из графика прохождения пакетов, но чтобы судить о происходящем точно, нужно либо подключить осциллограф или другой анализатор к сети, либо купить модем с дисплеем.

Нельзя не учесть возможности ZyXEL Omni 56K PRO работать автономно (при выключенном компьютере) в качестве определителя номера. Когда кто-то звонит, этот модем высвечивает номер на дисплее. Практически все современные модемы умеют определять номер, но для этого им обычно нужен включенный компьютер и запущенная программа-телефонный офис.

На ZyXEL Omni 56K PRO нам удалось установить соединение с максимальной скоростью 45200 бит в секунду, при снятии трубки модем проводит пересогласование и сбрасывает скорость. После возвращения трубки на место модем поднимает скорость, восстанавливается, но не до начального уровня.

ZyXEL Omni 56K PRO нам очень понравился, жаль только, что он не позволяет изменять настройки «налету» прямо во время соединения с помощью кнопок на корпусе модема, как у профессиональных модемов Motorola 326X. Еще не помешало бы снабдить корпус регулятором громкости динамика и добавить USB-интерфейс USB. Только такой «модем мечты» будет стоить уже раза в два-три дороже.

ZYXEL OMNI 56K DUO

ZyXEL Omni 56K DUO выглядит красиво и современно, а также имеет USB-интерфейс — это один из простых способов поднять скорость соединения между модемом и компьютером. Правда, лампочек-индикаторов на наш взгляд маловато.

ZyXEL Omni 56K DUO устанавливает соединение с высокими скоростями, причем достаточно надежно удерживает установленную скорость. Нам удалось соединиться на 44000 бит в секунду. При поднятии

ZYXEL OMNI 56K DUO

Технические характеристики:
Стандарты 56k: V.90, V.92;
Стандарты до 33600: V.34, V.32bis, V.32, V.23, V.22bis, V.22, V.21.;
Коррекция ошибок: V.42/MNP(2-4);
Сжатие данных: V.42bis/MNP(5), V.44;
Гнезда: USB, RS-232(V.24/V.28), Line, Phone;
Индикация: USB, OH, DATA, MR;
Свежая микропрограмма: пока нет, но, судя по обновлениям микропрограмм для предыдущих модемов серии «omni», скорее всего, появится.

трубки скорость падает, при возвращении на место скорость поднимается, но вновь не до прежних отметок.

У нас есть опыт испытания этого модема и на еще менее качественных линиях, и там он тоже не вызвал никаких серьезных нареканий. Рекомендуем этот модем всем, кто хочет достичь хороших результатов сразу после подключения модема устройства к компьютеру. Настраивать ничего не требуется.

Единственное, чего не хватает — это более информативных индикаторов, регулятора громкости звука встроенного динамика и кнопки кнопки переключения на обычный телефон. Не понятно, что помешало разработчикам реализовать в своем модеме эти удобные и недорогие возможности.



ZYXEL OMNI 56K NEO, \$100

ZYXEL OMNI 56K NEO

Казалось бы, ZyXEL Omni 56K NEO должен давать те же результаты, что и ZyXEL Omni 56K DUO. Оба модема сделаны на одном и том же наборе чипов, да и выглядят похоже. Однако сложилось субъективное впечатление того, что ZyXEL Omni 56K DUO работает немного лучше. Например, Omni NEO во время испытаний пару раз не выдержал снятия трубки на параллельном телефонном, и разорвал связь. Также Omni NEO менее агрессивно выбирает скорости для соединения. Непонятно, чем обусловлены такие результаты. Возможно, дело в различных микропрограммах DUO и NEO. Хотя по логике они должны быть идентичными. Единственное очевидное преимущество Omni DUO — наличие скоростного интерфейса USB, что позволяет более эффективно использовать возможности V.44.

ZYXEL OMNI 56K NEO

Технические характеристики:
Стандарты 56k: V.90, V.92;
Стандарты до 33600: V.34, V.32bis, V.32, V.23, V.22bis, V.22, V.21.;
Коррекция ошибок: V.42/MNP(2-4);
Сжатие данных: V.42bis/MNP(5), V.44;
Гнезда: RS-232(V.24/V.28), Line, Phone;
Индикация: HS, OH, DATA, MR;
Свежая микропрограмма: также можно надеяться на скорое обновление микропрограмм, ведь модель только появилась.

ТЕСТИРОВАНИЕ МОДЕМОВ

GENIUS 56K MODEM(GM56E-V)

У Genius 56K modem(GM56E-V) возникли проблемы с установкой драй-

одного. Как известно, при пересогласовании данные пользователя не передаются, что увеличивает общее время передачи файла.



GENIUS 56K MODEM (GM56E-V), \$40

GENIUS 56K MODEM(GM56E-V)

Технические характеристики:
Стандарты 56k: V.90;
Стандарты до 33600: V.34, V.32bis, V.32, V.23, V.22bis, V.22, V.21.;
Коррекция ошибок: V.42/MNP(2-4);
Сжатие данных: V.42bis/MNP(5);
Гнезда: USB, RS-232(V.24/V.23), Line, Phone;
Индикация: MR, OH, CD, SD, RD;
Свежая микропрограмма: не удалось выяснить, есть ли возможность самостоятельно менять микропрограмму.

веров под Windows XP. Их просто не оказалось на диске из комплекта поставки, однако проблема была решена с помощью сайта Genius.ru. Но на этом проблемы не закончились: оказалось, что самые свежие драйвера некорректно показывают установленную при соединении скорость. Но на тестировании это не отразилось, так как данные о скорости мы брали из журнала модема, где она отображается правильно. Также возникла путаница с микропрограммами, нам так и не удалось выяснить, можно ли самостоятельно проводить обновления. На официальных сайтах Genius мы не нашли об этом никакой информации. Модем неплохо вел себя при тестировании, устойчиво соединялся на скорости 40000 бит в секунду. При манипуляциях с трубкой на параллельном телефоне оказалось, что Genius 56K modem умеет не только сбрасывать, но и поднимать скорость, правда, вновь не до прежнего уровня. Единственное нарекание: при изменении качества линии модем почему-то проводил два пересогласования вместо

GENIUS USB MODEM (GM 56USB)

В Genius USB modem привлекают размеры корпуса – этот миниатюрный USB модем не больше пачки сигарет, что делает перспективным его использование с мобильными компьютерами. В корпусе находятся только преобразователь аналогового сигнала в цифровой и обратно (АЦП/ЦАП), а также электрический узел согласования с телефонной линией. Модем преобразует аналогового сигнала из линии в компьютерный вид, а специальная программа-драйвер реализует все модемные протоколы, поэтому такие модемы называют софтверными. Минус в том, что драйвер такого модема сильно загружает процессор компьютера.

Драйвера для работы с Windows XP (5 Mb) нам пришлось взять в Интернете. Но даже с последней версией драйверов не удалось добиться корректной работы. Модем как-то неправильно набирал номер в тональном режиме, и АТС отказывала в соеди-

GENIUS USB MODEM(GM 56USB)

Технические характеристики:
Стандарты 56k: V.90, V.92;
Стандарты до 33600: V.34, V.32bis, V.32, V.23, V.22bis, V.22, V.21.;
Коррекция ошибок: V.42/MNP(2-4);
Сжатие данных: V.42bis/MNP(5);
Гнезда: USB, Line, Phone;
Индикация: MR, OH, CD, DATA;
Свежая микропрограмма: модем софтверный, поэтому микропрограмму заменяет драйвер. С помощью свежего драйвера удалось обеспечить поддержку V.92.



Оптимальный уровень содержания "железа"

Ежедневно в наличии более 1800 позиций компьютерной техники и периферии. Актуальный ассортимент. Доступные цены. Ежедневно обновляющийся прайс-лист.

Открыт новый магазин около м. "Шаболовская"!

(пн.-пт.: 10.00-20.00, сб.: 10.00-17.00)

USN computers
www.usn.ru



мониторы Роверскан

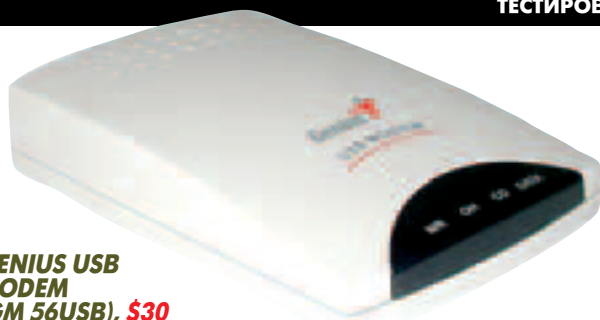
Москва, М. Калужский пер., д. 15 стр. 16
Тел.:(095) 775-8202 (многоканальный)
Тел. оптового отдела : (095) 775-8201

Филиалы

Москва
 КЦ Будёновский.....(095) 788-1512
 ВКЦ Савеловский.....(095) 784-7250
Самара.....(8462) 32-16-43
Сызрань.....(84643) 2-24-05
Орел.....(08622)5-62-99
Саратов.....(845-2) 523801

ROVER





**GENIUS USB
MODEM
(GM 56USB), \$30**

нении. Возможно, это можно как-то настроить, но мы не стали тратить время и включили импульсный набор, который работал корректно. Модем достаточно упрямо соединялся на скорости 45200, но не мог удержать ее и рвал соединение. Поэтому до тестов с поднятием трубки на параллельном телефоне мы не дошли. Владельцам такого модема рекомендуем установить небольшую скорость соединения или запретить протоколы V.92, V.90, если возникают похожие симптомы. Судя по сообщениям пользователей в интернет-форумах, такое происходит нередко...

ACORP 56000 DATA/FAX/VOICE MODEM(56EMSF-2)

При знакомстве с Acorp 56000 (56EMSF-2) у нас возник вопрос,

ACORP 56000 DATA/FAX/VOICE MODEM(56EMSF-2)

Технические характеристики:
Стандарты 56k: V.90, V.92
Стандарты до 33600: V.34,
V.32bis, V.32, V.23, V.22bis,
V.22, V.21.

Коррекция ошибок:
V.42/MNP(2-4)

Сжатие данных:
V.42bis/MNP(5)/V.44

Гнезда: USB, RS-232(V.24/V.28), Line, Phone, Hands-Free

Индикация: RD, TD, CD, OH, AA, HS, DTR, MR, PWR
Свежая микропрограмма:
свежие микропрограммы можно найти на сайтах сторонних фирм, на сайтах Acorp микропрограмм найти не удалось!

можно ли самостоятельно менять микропрограммы. Однако ответов на сайте производителя мы так и не нашли. Однако помогли другие источники. На неофициальных сайтах имеется большой выбор микропрограмм для этого модема. Драйвер модема с диска (поставляемого в комплекте) в Windows XP некорректно показывает установленную скорость соединения. Однако, как мы уже говорили, данные о скорости брались из журнала модема.

Acorp 56000 (56EMSF-2) поражает своим несколько нелогичным поведением: настойчиво соединяется на скорости 45333 бита в секунду, и сразу же после соединения проводит несколько пересогласований с понижением скорости. Потому результаты при передаче файлов получились со сниженной скоростью.

Тест на манипуляции с трубкой на параллельном телефоне выдерживает: сбрасывает и поднимает скорость до начального уровня. Однако иногда, соединившись на завышенной скорости (45333), начинает серию пересогласований и заклинивается. При этом невозможно процесс передачи данных из Интернета прекращается, приходится разрывать соединение вручную. Кстати, при разрыве соединения модем чего-то долго ждет.

ВЫВОДЫ

На графике #1 мы показали максимальные скорости, на которых нам удалось соединиться на нашей линии. Надо сказать, что на этих скоростях модемы соединялись в большинстве случаев, потому была возможность усреднить результаты. Обычно именно эту скорость видит непосвященный пользователь в информации об установленном интернет-соединении (если драйвер модема корректно отображает скорость). Скорость дана в непривычных кило-

битах в секунду. Сразу видны модемы, на которых нам не удалось проверить V.90. Они отделены синей пунктирной линией, однако нельзя назвать это существенным недостатком, просто USB Fax и USB Message осторожнее выбирают скорость на неидеальных линиях. На графике #2 изображены скорости передачи интернет-данных в привычных килобайтах в секунду. Скорость в этих единицах пользователь может

уються несжимаемые данные типа архивов и графических файлов с компрессией (JPEG, GIF). Обратите внимание, что USB Message на стандарте V.34bis не сильно уступает модемам V.90. Это говорит о том, что наша линия достаточно шумная и использование V.90 на ней не всегда эффективно. Красным цветом выделены скорости, на которые переключались модемы, когда мы снимали трубку на

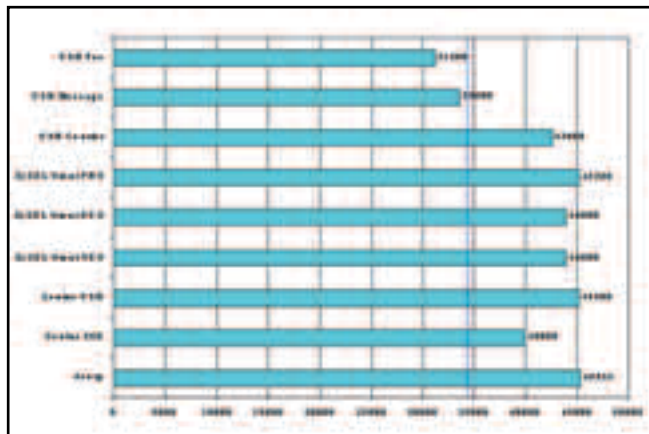


График #1.

увидеть в браузере при загрузке интернет-страницы или файла. Оказывается, что Genius K56 и Acorp также не смогли установить соединение на V.90. Зеленым цветом отмечены пиковые скорости, они достигаются за счет сжатия данных, таких, как текст или

параллельном телефоне. Здесь опять отличился USB Message, что также говорит о целесообразности соединений V.34bis на зашумленных линиях. Genius USB вообще не дошел до этих испытаний, так как рвал связь. Нельзя сказать, что на другой линии картина повторится, однако

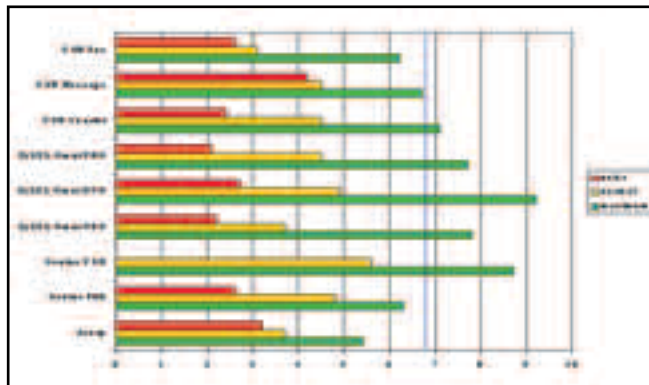


График #2.

содержимое веб-страницы. Ведь не все данные можно сжимать. Выделяются модемы с поддержкой нового стандарта сжатия V.44. Использовать все преимущества этого метода сжатия позволяют модемы с интерфейсом USB. Такие результаты связаны с тем, что последовательный порт (COM-порт) уступает USB по скорости. В некоторых современных компьютерах можно увеличить скорость обмена данными через COM-порт, в данном обзоре мы эту возможность не проверяли. Оранжевым цветом выделены средние скорости, с которыми загружа-

утверждать, что модемы будут вести себя похожим образом, можно. То есть модемы Zuxel (благодаря своей умеренной агрессивности) дадут выигрыш при интернет-серфинге (загрузки разнородной информации) на линии среднего качества, как у нас. Модемы USB Message и USB Courier за счет своей осторожности дадут преимущества на линиях низшего качества. Остальные модемы будут проигрывать из-за своих тактических ошибок. ■

ACORP 56000 DATA/FAX/VOICE MODEM(56EMSF-2), \$50



ПОДКЛЮЧЕНИЕ И НАСТРОЙКА ВНЕШНЕГО МОДЕМА С НУЛЯ

TEST LAB TEST (LAB@GAMELAND.RU)

ПОДСОЕДИНЕНИЕ К ИНТЕРНЕТ

Для начала нужно подсоединить модем к COM-порту вашего компьютера. При этом лучше, чтобы и модем, и компьютер были выключены. Если же вы соединяете их через USB-интерфейс, то отключать питание необязательно. Если у вас есть параллельные телефоны, то они могут мешать работе модема. Лучше всего подсоединить параллельный телефон через модем. Для этих целей на корпусе устройства обычно имеется два гнезда: одно для линии (Line), а другое для параллельного телефона (Phone). Таким образом, параллельный телефон будет автоматически отключаться при работе в Интернет.

Драйвера лучше устанавливать при включенном модеме. Windows должна сама обнаружить «новое устройство» и предложить вам вставить диск с драйверами (в комплекте модема). Совет: при покупке узнайте у консультанта о совместимости драйверов с вашей операционной системой.

ОБНОВЛЕНИЕ ДРАЙВЕРА

Если вам удалось подсоединиться к Интернет, то вы должны обратить внимание на какой скорости подключается модем. Если программа установки соединения показывает 115000 бит в секунду, то драйвер установлен некорректно. Скорости должны быть от 14400 бит в секунду до 56000 бит в секунду. Обновленный драйвер можно найти на сайте производителя, а адрес этого сайта – на коробке модема.

Если модем соединяется на очень низкой скорости (9600 бит в секунду), то также необходимо обновить драйвер.

СМЕНА МИКРОПРОГРАММЫ («ПРОШИВКИ»)

Современные модемы имеют встроенную память, где храниться микропрограмма. Она отвечает за поведение модема на линии, за поддержку модемных протоколов. Если вы хотите большего от вашего телекоммуникационного устройства, попробуйте сменить микропрограмму. Вам понадобится утилита для замены микропрограммы, и новая версия микропрограммы. Утилиту можно найти на диске с драйверами, а новую версию на сайте производителя.

Замена микропрограммы может привести к улучшению качества связи, а может и ухудшить его. Все зависит от того, какую версию микропрограммы вы найдете. Кстати, непра-

вильные действия во время замены «прошивки», могут вывести устройство из строя. После неудачного эксперимента с самостоятельным перепрограммированием модема вам придется обращаться в сервис центр, причем в этом случае гарантия не действительна.

СКОРОСТЬ ПОРТА

Если у вас цифровая АТС, отличная связь (44000-56000 килобит в секунду), а в модеме работает протокол сжатия V.44, то скорость COM-порта модема может ограничивать скорость

будут разными, в зависимости от вашего расположения и подключения к телефонной сети. Может так случиться, что в одно время суток выгоднее использовать один телефонный номер, а в другое – другой.

Вам необходимо протестировать эти телефонные номера (для такого тестирования у большинства провайдеров есть бесплатные гостевые входы) и выбрать для себя оптимальный. А для этого вам нужны средства мониторинга работы модема. Хорошо, если на вашем модеме есть дисплей, который дает полную информацию о

ваш браузер при загрузке страниц и файлов: 0.1-1 килобайт в секунду – плохо, 1-2 Кб/сек – среднее, 3-4 Кб/сек – хорошо, выше – очень хорошо.

Полезно смотреть на график прохождения пакетов TCP/IP. В Windows XP его можно найти в «Системном Мониторе», который вызывается при нажатии Ctrl+Alt+Del. А в Windows 95 можно найти такую программу в папке «стандартные». Похожую программу можно найти для любой системы. Качество соединения установить просто: если вы загружаете через Интернет файл, график должен быть более-менее равномерный. Если он часто обрывается, это значит что модем часто пересогласовывает скорости.

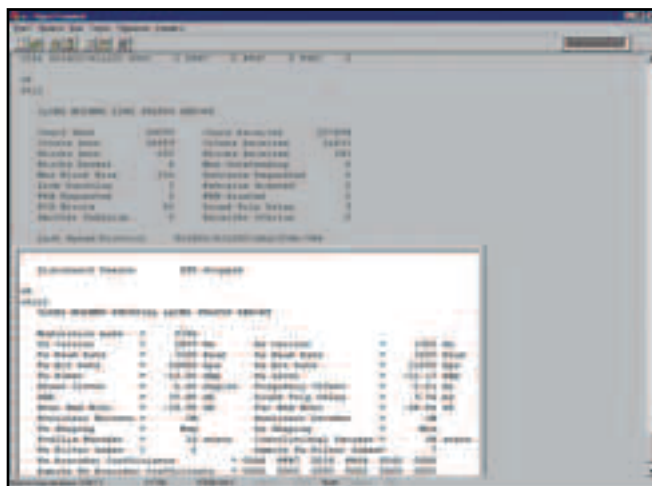
Каждый модем ведет статистику соединений, отключившись от Интернет воспользуйтесь программой HyperTerminal, Telix или другой терминальной программой. Такая программа позволяет вводить в модем AT-команды. У каждого модема они имеют разное назначение, поэтому вам понадобится инструкция к модему со списком команд. Для начала можете попробовать ввести по порядку команды AT11, AT12 и так до AT112. Это информационные команды, иногда в них содержится упрощенная статистика соединения.

Некоторые модемы выводят статистику соединения в «журнале». Для того чтобы подключить журнал модема и посмотреть его, нужно обратиться к «настройкам модема» на «панели управления» Windows.

Так же в «настройках модема» можно найти такой параметр как «строка можно записать настройки модема в виде AT-команд или специфических команд модема (подробно о них написано в инструкции конкретного устройства)». Перед каждым соединением Windows будет использовать эти команды для настройки модема.

ВЫВОД

Качество соединения с Интернет через модем зависит от: вашего месторасположения и времени суток, качества модема, качества выбранного телефона модемного пула провайдера, микропрограммы, драйвера. Однако может так случиться, что сервер, с которым вы пытаетесь связаться в Интернет перегружен, или подключен по низкоскоростному каналу. Поэтому скорость загрузки страниц и файлов также может зависеть от качества конкретного сервера в Интернет. ■



С помощью команд AT12, AT112, AT113, AT114, AT115 проверяем качество прошедшего соединения на Zyxel Omni DUO. Можно увидеть, что пересогласований не было, модемы использовали модуляцию V.34bis, и многое другое.

работы в Интернет. Если в модеме имеется USB-интерфейс, то скорости достаточно и ничего делать не надо, а если только COM-порт то можете попробовать его «разогнать». Процедура достаточно сложна, а выигрыш всего 5-20% в зависимости от качества связи. Это работает не со всеми компьютерами и не со всеми модемами, подробнее читайте в Интернете: http://www.usrsupport.ru/news/rtusr/02/11/25_001.shtml.

МОНИТОРИНГ

После того, как вы получили минимальный опыт работы в Интернет через модем, у вас неизбежно возникает желание улучшить качество соединения. Опыт показывает, что от изменения настроек модема мало толка. Самый эффективный способ улучшения связи – выбор подходящего провайдера и подходящего номера телефона модемного пула у провайдера. Причем в разных районах города такие провайдеры и телефоны

соединения, как у Zyxel Omni Pro. Если дисплея нет, то нужно использовать программные средства. Например, вы можете обращать внимание на скорость, которую показыва-

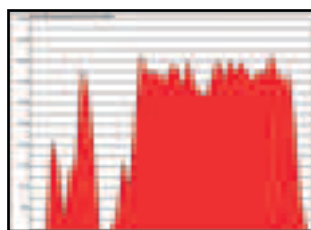


График прохождения пакетов в WINDOWS на прием. Видно, что WEB-страничка загружалась со средней скоростью 4.1 KB/sec. Если идет загрузка данных с надежного сервера, а в графике виден разрыв – значит произошло пересогласование.

СЛУШАЙ, КАК ПОЕТ СМЕРТЬ!

Онлайн-версия: <http://www.banzai.otaku.ru>



Выпуск подготовили
ВАЛЕРИЙ «А.КУПЕР» КОРНЕЕВ,
МАРИЯ СОТНИКОВА,
АЛЕКСЕЙ ДУБИНСКИЙ

РАНХЕРНОН

ТЕЛЕСЕРИАЛ, РЕЖИССЕР ЮАКА ИДЗУБУТИ, 2002

НАША ОЦЕНКА: ★★★★★

Когда ты слушаешь большое музыкальное произведение, невозможно охватить его замысел с первых тактов. Вначале ты оценишь лишь затейливость или блеск мелодии, ты можешь восхититься наполненностью гармонии и неожиданностью оркестровок, но чем дальше ты слушаешь, тем сильнее проявляются рельефы вещи. И лишь в конце появляется большая форма — та, которая дает логическое объяснение и гармоническим переходам, и



изящным трелям, и, кажется, вовсе не обязательным темам и интермедиям. И тогда хочется скорее вернуться к началу и прослушать еще раз — уже зная, что это такое на самом деле.

Ты ли растешь вместе со странной пьесой?

В начале незатейливо-качественная, приятно-привычная, расслабляюще-узнаваемая, с ненавязчивыми глюками, с тайнами, которые не обязательно узнавать, с намеками, в которые не обязательно вдумываться... Действие и так хорошо слажено, персонажи очевидно привлекательны. Яркие, ясные линии и сочные тона вызывают приятное покалывание в кончиках

рону мозги напрягать не стоит. Можно даже небезосновательно вспомнить еще одну печальную певучую героиню с обреченными глазами, которая противопоставляет свою песню гигантскому механизму, чьим именем — так же, так же! — назван сериал.

И, не трудясь, просто следить, как ученик старшей школы Аято Камина, увлекающийся рисованием, не избалованный вниманием очень занятой мамы, «третий друг» при парочке влюбленных соучеников, идет на занятия. Как бедный Токио опять внезапно оказывается атакован загадочными воздушными силами, как Аято-кун бежит по обстреливаемым улицам в поисках помощи для пострадавших дру-

тельной способностью обещать рассказать всю правду о мире... С миром, в общем, как всегда неладно. Как всегда обмануты мирные токийцы: ведь снаружи — не развалины 2012 года, а война 2024-го. А сражаются, конечно же, гигантские роботы... Только вот войну они ведут звуком.

Пьеса ли растет вместе с тобой?

К 13-14 серии, то есть к середине, ты уже забываешь, что «все это было» и «все это просто красивые мехи». Потому что тебе страшно, страшно, страшно. Потому что не уверен, что если сейчас случайно обрежешься, из раны потечет привычно-красная кровь. Кто может быть уверен? В



том, что, попытавшись вернуться домой, не запутаешься в позавчерашнем кошмаре? Что банальная сексуальность не вырастет в трагедию определения? Что ты именно умер нынче, а не родился только теперь по-настоящему... для... новых страданий и новых вопросов?

«Ты можешь и не найти настоящих ответов» — «Но это и хорошо». Прекрасный мир, прекрасная Шангри-Ла... Ведь в нем каждый звук наполнен смыслом, даже если это и не щелчок затвора, а просто мяуканье подобранного котенка...

Ты сражаешься с врагом, не зная толком, кто он; случайно услышав лишь, что именно с ним, а не с тем, от чьего взгляда хочется кричать, у тебя одна кровь; зная, что привкус победы всегда горчит на губах, и что смерть не бывает прекрасна, но может очищать и возвышать. Ты сражаешься с врагом, шепча: «Я делаю это ради тебя, девочка, я защищу тебя!». А девочка умирает от каждого твоего удара, заливая синей кровью написанные в ежедневнике слова «Я.. люблю...» Ты сражаешься с врагом, чтобы не задавать вопросов — а нужен ли я? А для чего я был рожден? О, вот это-то как раз не вопрос. «Причина твоего рождения в том, чтобы привести Зефон к настоящему Разефону, который сумеет дать гармонию этому миру»...

Какому из миров? Иерархию миров составить невозможно, и девушка, которую ты в своем первом мире нарисовал на картине, позвала тебя в мир второй, который собственно и создан первый. Более того — ничего нет в

ВНИМАНИЕ, КОНКУРС!!

«Страна Игр» и интернет-магазин «Ау, DVD» (<http://www.au-dvd.ru>) разыгрывают DVD с аниме 801 T.T.S. Airbats. Чтобы попасть в число соискателей приза, просто пришлите в редакцию журнала ответ на приведенный ниже вопрос. Если вы пользуетесь обычной почтой, обязательно сделайте на конверте пометку «Банзай!». Спешите! В жеребьевке примут участие только те письма, которые придут к нам до 15 февраля!

Вопрос:

На какой машине летает героиня сериала, сержант Ариса Митака?

1. Kawasaki T-4
2. Ил-96
3. Mitsubishi F-15J

Наш адрес: 101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652, «Страна Игр» (ответ лучше отправлять не в конверте, а на почтовой карточке).

E-mail: banzai@gameland.ru



ОЧЕРЕДНОЙ ПОБЕДИТЕЛЬ!

DVD с фильмом FLCL получает RockJaw из Питера. Правильный ответ: студия Gainax «выбилась в люди» с фильмом Wings of Honneamise.

пальцев — потому что хочется прикоснуться к глянцевому боку огромного человекообразного робота; взъерошить бледно-розовые волосы странной девочки, которая бросается в вечность опасными фразами, пока герой застегивает на ней бронезилет; промакнуть синее пятнышко крови на белоснежной легкой рубашке...

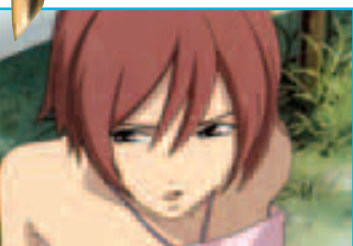
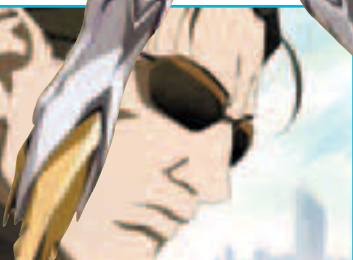
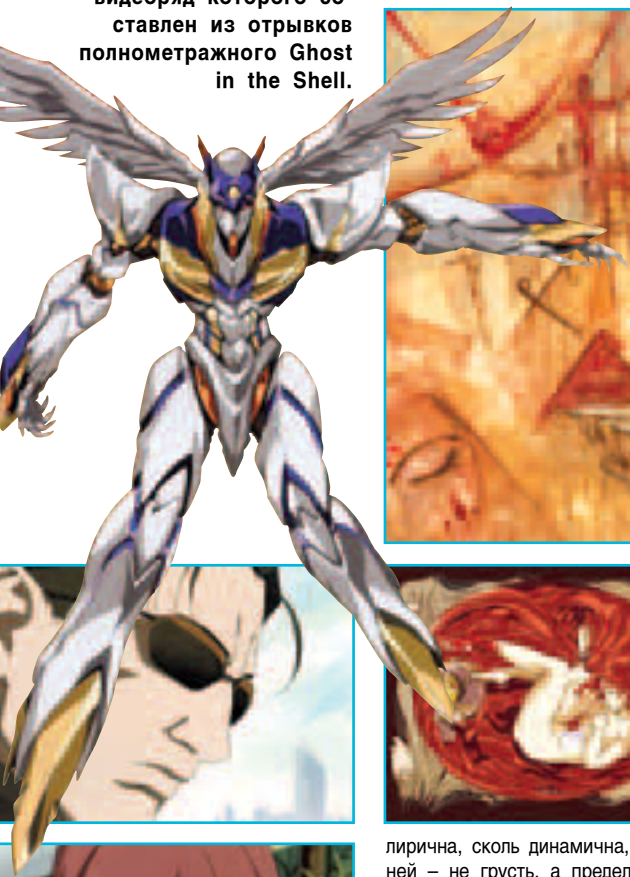
Пока можно кивать головой, довольно отмечая параллели с уже якобы понятным Evangelion — большие роботы, синхронизация, мальчик-который-спасает-мир-ну-разумеется-совершенно-случайно. Можно мимоходом заметить, что про яйцо, которое нужно разбить во имя некоего внешнего мира, тоже уже говорено, и в эту сто-



зей и видит девушку, которая еще и его одноклассница (нарисованная на его картине), попадает в метро к громадам с пистолетами, правительственным агентам (существам, у которых течет голубая кровь), из чьих рук его с трудом вырывает женщина с удиви-

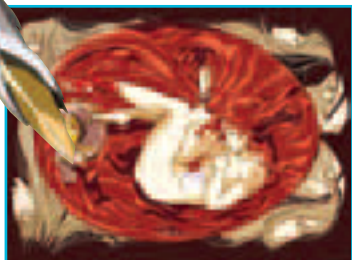
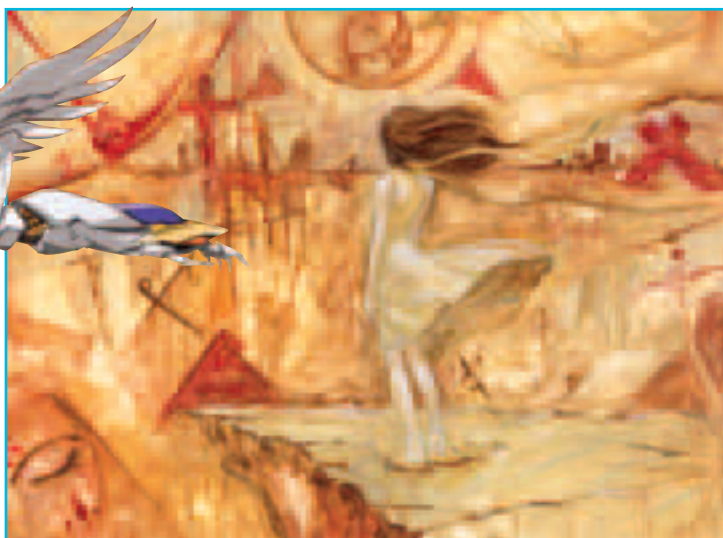
АНИМЕ-БОНУС!

На диске к этому номеру «СИ» вы найдете русский трейлер «Манускрипта ниндзя», вступительный ролик (и песню из него) сериала Rahxephon, ролики из аниме Star Ocean и Ningyo Soushi Ayatsuri Sakon и музыкальный клип King of My Castle группы Wamdue Project, видеоряд которого составлен из отрывков полнометражного Ghost in the Shell.

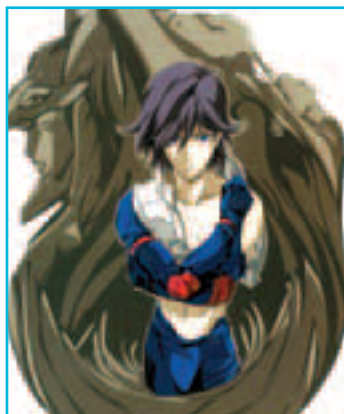


этой девушке такого, чего не было бы в тебе. Потому что она — ты... До последнего почти кадра, когда вдруг понимаешь, что она не ты — а совершенно третья какая-то личность — та женщина, что увела в истинный мир, которая сражается с тобой плечом к плечу, еще и выгораживает безумные твои затеи в поисках ответа на глупый вопрос «А нужен ли я?» Та женщина, которую ты — а не плевать ли? — любишь.

Эту историю вряд ли можно называть любовной. Почти в каждой из 26 серий кто-то сражается; «лицо сериала» — вступительная песня — не столько



лирична, сколь динамична, и грусть в ней — не грусть, а предельная мелодичность и искренность. Драматический киберпанк, нарисованный в стиле фэнтези, «Разефон» скорее сказочен с его пилотами роботов, теряющимися в заброшенных святилищах, чем фантастичен; рассчитан скорее на личность, чем на пол; скорее религиозен, чем нравоучителен.



«Только тот, кто создал, может вести к страданию», только он имеет право разрушать и восстанавливать? Нет, «творение находит другой мир», где есть что-то еще помимо. Но даже там, в том внешнем мире стать богом — мало. Потому что боги смертны и тщеславны. Но принять себя — как мир, и свою любовь — как себя: вполне достаточный смысл для любого страдания. Только приняв решение защищать, сможешь точно сказать: мне все равно, какого цвета у меня кровь.

И — хватит отвечать существительными на вопрос «кто я?»
«Я не оружие, и ты не оружие»
«Я то, что будет играть музыку».
И если в конце есть аплодисменты и ветер с моря, то все будет хорошо...

Первый DVD Rahxephon для региона 1 компания ADV Films выпускает 25 марта 2003 года. ■



► **PRODUCTION I.G** совместно с Studio Ghibli занимаются съемками полнометражного фильма Innocence: Ghost in the Shell. Выход картины на японские киноэкраны намечен на весну 2004 года. Режиссером, как и в случае с первым фильмом, стал Mamoru Oshii (Jin-Roh, Patlabor,



Avalon). Production I.G. также рассматривает целесообразность снабжения своих японских DVD-релизов английскими субтитрами.

► **ДЖАЗ-БЭНД THE SEATBELTS**, организованный Йоко Канно для записи саундтрека сериала Cowboy Bebop, соберется вновь для работы над музыкальным сопровождением сериала Wolf Rain. Композиции пишет сама Канно, слова песен — Тим Дженсен.

► **13 ДЕКАБРЯ** прокатная компания Toho подтвердила информацию о том, что в феврале Хаяо Миядзаки приступит к съемкам своего нового фильма, Howl's Moving Castle. Сюжет его основан на романе писательницы Дайаны Винн Джонс и рассказывает историю любви юного чернокнижника и превращенной в старуху 18-летней девушки. Запомним, что ранее 62-летний мэтр неоднократно заявлял о своем уходе из анимации, но каждый раз возвращался с очередной картиной-шедевром.

► **ЯПОНСКАЯ ПАБОРАТОРИЯ** промышленных технологий и фирма Kawada Industry создали гуманоидного робота Promet, способного переносить грузы весом до 6 кг и самостоятельно подниматься на ноги после падения. Управляется

Promet голосовыми командами, а его внешний вид — дело рук Ютаки Идзубути, рисующего технику для аниме-фильмов.



МС СУПЕРКОНКУРС ОТ MC ENTERTAINMENT!

Компания MC Entertainment совместно с «Банзай!» объявляет о раздаче слонов! Просто напишите нам, за что вы любите аниме — и авторы двух самых интересных ответов получат в подарок DVD «Манускрипт ниндзя», а еще пятеро счастливых — видеокассеты с этим аниме! Спешите прислать свои e-mail'ы и почтовые карточки до 15 февраля!

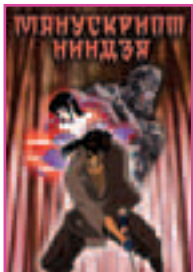
Наш адрес: 101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652, «Страна Игр».
E-mail: banzai@gameland.ru

МИНИ-ОБЗОРЫ DVD

«МАНУСКРИПТ НИНДЗЯ»

Режиссер Есиаки Кавадзире, 1993, регион 5

★★★★★



Япония начала восемнадцатого века. В провинции Ямасиро внезапно вспыхивает эпидемия чумы. Для выяснения обстоятельств возникновения болезни в район бедствия отправляется отряд воинов клана Кога, и все они, кроме девушки-ниндзя Кагэро, погибают в стычке с таинственными существами. Спасая Кагэро, странствующий ниндзя Дзюбэй убивает одного из нападающих — выясняется, что это не просто могучий лесной разбойник, а один из наделенных сверхъестественными способностями «Восьми Демонов Кимона». Их цель — утопить Японию в водовороте очередной гражданской войны. Дзюбэй и Кагэро изо всех сил стараются помешать им, становясь все ближе друг другу...

Оригинальный, изящно-изощренный, жестокий фильм культового режиссера Есиаки Кавадзире (автора Vampire Hunter D:

Bloodlust, телесериала X) стал настоящим событием в культурной жизни Японии. Помещенная в реальный исторический антураж (период сразу после братоубийственной войны 1573-1603 гг.) вымышленная история, прототипом героя которой стал существовавший на самом деле мастер ниндзюцу Ягю Дзюбэй Мицусе, оказалась настолько интересной и так прекрасно исполненной технически (анимацией занималась легендарная студия Madhouse), что картина получила приз Citizen's Award на междуна-



родном фестивале приключенческого и фантастического кино в японском городе Юбари и заслуженно попала в число самых известных (и наиболее широко экспортируемых) аниме-фильмов. В российское издание «Манускрипта» на DVD вошла оригинальная японская звуковая дорожка и русскоязычная озвучка, а в качестве бонусов доступны два киноролика, галереи набросков, оригинальных иллюстраций и работ художников-конкурсантов с сайта «Манга.ру», плюс скрытый ролик, который рассказывает о создании меню. На VHS-кассетах фильм выходит только в дублированном варианте. Обе версии появятся на прилавках магазинов 30 января. ■



801 T.T.S. AIRBATS

Режиссер Юдзи Морияма, 1994–1996, регион 1

★★★★★



В центре сюжета — занятный любовный треугольник: Ханеда любит Исуруги, Митака любит Исуруги, Исуруги любит Митаку и Ханеду, но еще больше любит помечтать о чем-нибудь грандиозном, Ханеда и Митака терпеть друг друга не могут, но вынуждены летать вместе, ведь они — единственная надежда жен-

ской пилотажной группы, призванной стать вторыми Blue Impulse! А интриганы из начальства готовы пойти на все, чтобы получить повод распустить группу... Если вам нравятся самолеты, красивые девушки, отличный юмор и динамичное, не затянутое действие — значит 801 T.T.S. Airbats сняты для вас! Впрочем, люди серьезные и печальные тоже найдут в этом фильме и любовь, и мелодраму, и внутреннюю борьбу с комплексами, и обретение уверенности в себе. А еще там замечательная музыка и умопомрачительно красивые «воздушные» съемки... И реальная техника, вплоть до приборных досок самолетов. Все семь эпизодов переизданы ADV Films в двухдисковом боксе, в качестве бонуса фильмы снабжены интервью с актерами озвучки. ■



ПРЕДСТАВЛЯЕТ:

ПЕРВЫЙ ЗНАМЕНИТЫЙ
ПОЛНОМЕТРАЖНЫЙ
АНИМАЦИОННЫЙ ФИЛЬМ

В СЕРВИ



МОГУЩЕСТВЕННЫЙ ПОБЕДИТЕЛЬ ТЫХ
ВОСЕМЬ КЛОНОВ НАДЧУДНЫХ ДЕМОНОВ
СВЕРХЧУВСТВЕННАЯ КРАСАВИЦА
КЛЮЧЕВОЙ РОЛИ...

ТОЛЬКО НА
ЛИЦЕНЗИОННЫХ
КАССЕТАХ И ДИСКАХ
ИДЕАЛЬНОЕ КАЧЕСТВО
ИЗОБРАЖЕНИЯ И ЗВУКА

ЭКСКЛЮЗИВНЫЕ БОНУСЫ И ЗВУК DD 5.1
ТОЛЬКО НА DVD!



СМОТРИТЕ НА VHS И DVD

Телефоны для заказа в магазинах:

VHS (095) 362-1748

DVD (095) 362-1508

www.mcadvd.com



СТИПЬНАЯ ШТУЧКА

Sweet Home Alabama

■ Touchstone Pictures, 2002
 ■ Режиссер: Энди Теннант
 ■ Продюсер: Нил Эш Моритц, Стокели Чэффин
 ■ Сценарий: Дуглас Джей Эбок, Си Джей Кокс
 ■ В ролях: Риз Уизерспун, Джош Лукас, Патрик Демпси, Кэндис Берген, Итан Эмбри

КИРИЛЛ КУТЫРЕВ
KIR@GAMELAND.RU



Блондинка в законе» продолжает свое победоносное шествие по белым простыням, вызывая у публики искреннее восхищение и умиление. На этот раз робкая, но вполне самостоятельная, она предстает в роли девушки с рабочих окраин Алабамы. Мелани с самого детства не избалована роскошью и вниманием, а по сему ведет сомнительно-фривольный образ жизни. Как результат: скучный семейный быт, бесперспективное будущее и пьяница-муж. Все бы так и продолжалось, но уверенность в лучшей участи заставляет ее бросить все и отправиться в Нью-Йорк. Как начинающий, но подающий надежды дизайнер, Мелани обретает второе дыхание. Новый мир, новые возможности, новая влюбленность. Теперешний избранник богат, знаменит и искренне надеется на счастливую и долгую семей-

ную жизнь. Настолько надеется, что сразу же предлагает ей выйти за него замуж. Но не тут-то было, ведь она уже связана узами брака со своим предыдущим «рыцарем сердца». Для оформления развода она отправляется на родину, где ее ждет нелегкий выбор между прошлым и настоящим. Удивительная простота сюжета только украшает и без того легкую и изящную комедию. Канонически правильный юмор, от которого мы так давно отвыкли, в совокупности с мастерской режиссерской работой оставляют поверхностные, но очень приятные впечатления. Вероятнее всего вы



забудете, о чем этот фильм, через полчаса после выхода из кинотеатра. Не в этом его суть. Простой, но приятный во всех отношениях фильм является стопроцентным катализатором хорошего настроения. Проверено лично. ■

ON_LINE. СЕКС, ПОЖЬ & ИНТЕРНЕТ

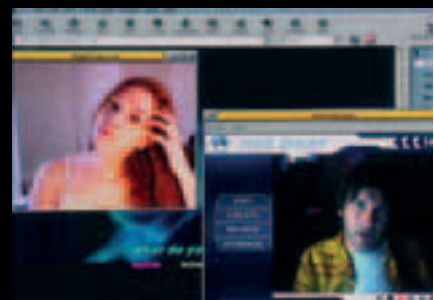
On_Line

■ Internet Stories, 2002
 ■ Режиссер: Джек Вейнтроб
 ■ Продюсер: Таня Селвартанам, Адам Брайтман
 ■ Сценарий: Эндрю Осборн, Джек Вейнтроб
 ■ В ролях: Джош Хамильтон, Харольд Перрино, Изабель Жилье, Джон Флек

КИРИЛЛ КУТЫРЕВ
KIR@GAMELAND.RU

Омерзительно скучный, скучнейше омерзительный фильм про физическую неудовлетворенность подростков и их с ними. На протяжении целой вечности (уж не знаю, сколько он идет на самом деле) два веб-мастера и несколько восторженных персонажей занимают сами знаете чем перед экранами своих мониторов. При этом смотрят друг на друга через вебкамеры и злорадно улыбаются. Сразу оговорюсь, что ничего «такого» показывать не будут. А зря — это «такое» могло хоть как-

то вытянуть фильм. Правда, перевели бы в другую категорию, зато смотреть было бы на что. Самое интересное, что он получил несколько наград на довольно престижных кинофестивалях. Возможно, по ошибке, а может, сама идея понравилась. On_Line позиционируется в первую очередь как концептуальное кино. Хотя кроме концептуального омерзения не вызывает. Довольно неплохие спецэффекты и актерская игра делают фильм удобоваримым. Но не для каждого. Лично я уснул где-то в середине фильма, надолго ли хватит вас? ■



Super1— КАРТ-ЭКСТРИМ



- Реалистичные повреждения поверхности картов, двигателей и колес
- Опции: шины, передаточное число, повреждения и многое другое.
- Воссоздание погодных условий, что влияет на управление картом

Игра представляет собой полную версию симулятора гонок Гран При на картах. В игру включены детально восстановленные в 3D графике все международные треки...



... и марки картов, участвовавшие в гонках этого сезона. Вам предоставлена возможность переходить из класса в класс, поднимаясь все выше и выше...

По вопросам оптовых продаж и сотрудничества обращаться по телефону: (095) 745-01-14, e-mail: sales@media2000.ru. Заказ дисков по телефону: (095) 745-01-14, e-mail: zakaz-cd@media2000.ru. Доставка по Москве - бесплатно!!! Поддержка зарегистрированных пользователей по телефону: (095) 777-38-52, e-mail: support@media2000.ru.

Локализация выполнена компанией "Медиа-Сервис-2000". Права на издание на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат ООО Языковой Бизнес Центр "Интенс". Права на распространение на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат компании "Медиа-Сервис-2000". Super 1 Karting © License and Publishing by MIDAS INTERACTIVE ENTERTAINMENT. Unauthorized copying and resale by any means strictly prohibited. All other trademarks acknowledged. All rights reserved.



ПСЫ-ВОИНЫ Dog Soldiers

■ The Carousel Picture Company
S.A./Luxembourg Film Fund, 2002
■ Режиссер: Нил Маршалл
■ Продюсер: Дэвид Аллен, Кристофер Фигг, Том Рив
■ Сценарий: Нил Маршалл
■ В ролях: Шон Пертви, Кевин МакКидд, Эмма Клизби, Лайзм Каннингэм, Томас Локиер

АЛЕКСАНДР ЩЕРБАКОВ
SHERB@GAMELAND.RU

«Псы-воины» — это кино, предназначенное для двух категорий населения. Для чудовищно непривередливого и даже недалекого зрителя. И для ценителей матерого кинематографического трэша — в данном случае еще и самоироничного. Сюжет фильма на сто процентов соответствует трэшевой направленности фильма. Группа британских



воины» — фильм трехкопеечный. Половину фильма солдаты таскаются по лесу. Другую — сидят в доме. Никаких лишних затрат. Разве что на аренду вертолета (его где-то минуты полторы показывают в самом начале) и взрыв автомобиля. Костюмы оборотней — отдельный разговор. Создатели фильма целенаправленно делают трэш и напугать никого не стремятся. Потому вервольфы (особенно в тех моментах, когда они бегают от одного дерева к другому) просто уморительно смешны. Есть еще кровь и кишки (как же без этого!). Выглядят они вполне сносно, но комично донельзя. С кишками так вообще связан ряд очень неплохих шуток. Чего только стоит собачка, старающаяся вытащить одну из них из брюха раненого солдата! Так что если вы изголодались по неплохому и умеренно несерьезному трэшу — «Псы-воины» вас не разочаруют ни в коем случае. Это,

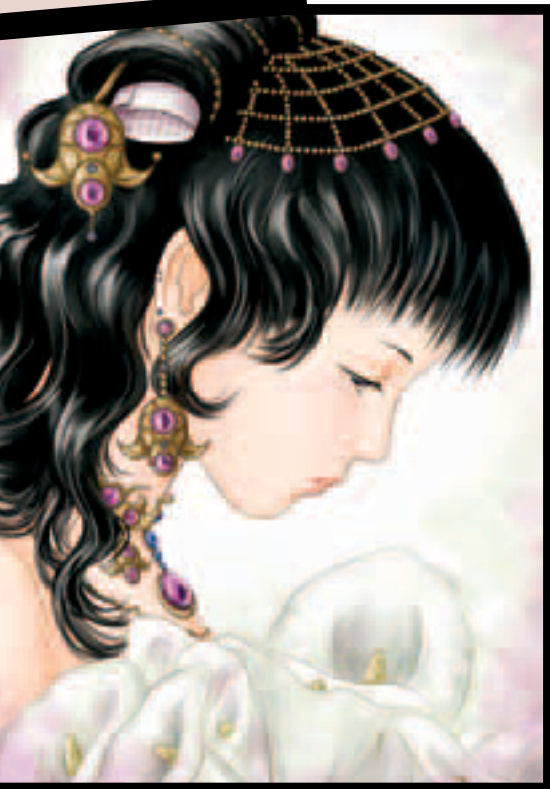


конечно, совсем не комедия в духе легендарных «Зловещих мертвецов», но, поверьте, зрелище весьма достойное. ■

солдат отправляется на учения в лес. Там их встречает стая оборотней, от которой вояки поспешно прячутся в расположенном в чаще доме. И начинают отбиваться от набегов зловедных вервольфов. Все просто, до неприличия туго, но подчинено своей цели. Иными словами, как и должно быть в подобного рода картинах. Сценарий, естественно, написан так, чтобы ни в коем случае не выйти за пределы скудного бюджета. «Псы-



Иллюстрация: арт-группа LAMP



Всем здравствуйте! И тебе, Кир, привет! Кутырев прочтет все написанное в уже расфасованном по журналам виде. Поэтому не поздороваться с ним я не могу. Когда ответы на письма принимают форму диалога или даже форума, то знайте, так оно и есть. Отвечает Кир, затем просматриваю я, и частенько позволяю себе иногда не соглашаться с коллегой. Не удаляя предыдущий ответ, ставлю свой. Получается совсем неплохо. Иногда Купер уже в макете номера видит какой-нибудь особенный наезд на аниме или консоли, и тут же подключается к беседе. Заседание клуба «СИ» объявляю открытым!

журнала – вещь крайне субъективная. Кто-то обо- жаает Перестукина, кто-то ненавидит Щербакова – в любом случае, к ним как-то относятся. Их зна- ют. Даже узнают. В каждом номере описывается примерно 80 игр. И так два раза в месяц. Итого: 160 игр за тридцать дней. А теперь только пред- ставь, что будет, если в каждую из них мы будем «вживаться» до потери пульса. До лютой ненави- сти или отчаянной любви. Загнемся, если не сразу, то очень, очень скоро. Да и потом это не совсем правда. Если бы ты видел эти озлобленные лица, спорящие до хрипоты о достоинствах и недостатках той или иной игры. Дабы убедиться в этом, прочти обзор АоМ в 128 номере. И только попробуй ска- зать, что это поверхностно, «не с душой».

Виктор Перестукин: Davidoff отчасти прав. Мы работаем в массовой культуре. Да, Denis, имен- но работаем. Какого ты ждешь ответа? Может быть, оправданий?! В чем?! Курс на популя- ризацию интерактивных развлечений нас вполне уст- раивает. В этом не только нет ничего зазорного, но и даже есть толика благородства. Оглянись, Денис (давай по-русски, а?), у нас большинство не знакомо с играми на том уровне, чтобы жерт- вовать собой ради них, как ты говоришь! Пони- мание этого нового вида искусства дается у нас с трудом! Когда персонажи игр в России станут не менее популярнее, чем «Братдва», когда в России появится национальная премия за вклад в развитие игровой индустрии, когда, наконец, сложится культура игры... Тогда и будут журналы всех мастей, начиная от желтых (мечтаю в таком работать): «Xbox упал из окна и убил двух чело- век!», и заканчивая аналитическими: «Котировки акций российских игровых компаний снова вырос- ли, наших читателей консультирует...» Любые! Многомиллионная аудитория будет требовать раз- ной подачи материала... А сейчас не мешай ра- ботать!

какого размера и цвета у Вас буквы в заголов- ках). Главное, чтобы в «СИ» по-прежнему были интересные статьи о лучших играх, а остальное – «мышинная возня». А вот диск за 127 номер ме- ня действительно порадовал. Особенно удивило то, как он быстро грузится. Давно бы так. Еще бы для полного счастья, хотелось бы видеть в каж- дом диске flash – игры и мультики, тогда вообще было бы замечательно. И последнее пожелание, касающееся постеров. Помнится, в обратной свя- зи за 106 некий Геннадий высказывался против плакатов с фильмами. Так вот, это его личное мнение. А по моему личному мнению: на одной стороне постер с игрой, на другой – с фильмом. Теперь вопросы:

1. Где Назаровф?
 2. Выйдут ли LOTR: The Two Towers PC?
- Не знаю, когда распечатаете конверт с моим письмом, поэтому заранее всех поздравляю с самым что ни на есть Новым Годом! За сим подписываюсь, Ваш Андрей.
P.S. Обязуюсь покупать все журналы, в на- дежде увидеть в одном из них свои каракули.

г. Иваново

Назаровф: Что вы имеете в виду? Что зна- чит «где»? В момент прочтения этих строк я буду... предположительно в России.

Кирилл Кутырев: Должен огорчить, но LotR: ТТТ на PC не выйдет никогда, в отличие от уже вышедшего приставочной версии. Такова политика Electronic Arts. На PC есть только LotR: Fellowship of the Ring от Vivendi Universal, локализуемый для российского рын- ка компанией Soft Club.

Виктор Перестукин: Ну что? Увидел свое письмо? А теперь беги, скупай ВСЕ журналы, которые попадутся на глаза. Удачи!



DENIS DAVIDOFF

Туманный день, обмазанный толстым слоем снега, не давал покоя вулкани- ческому сердцу моего скромного Я. Оно рвалось и металось, звало ввысь. Жгучие непонятные чувства одолевали вашего покорного меня. Про- ходя мимо заснеженного книжного блокта, взгляд прилип к журналу детства – «Стране Игр». Нет, геймерская кровь, перемешавшись с примесями digital развлечений, меня не покину- ла. Просто я поменял свои вкусы и убеждения. Потоптавшись немного, решено было распро- щаться со своей мелочью. Мелочь там. Я здесь. Темно. Горит лампа. 21:30. Журнал прочитан до середины. Отложен. Экспрессия чувств не подда- ется описанию. Господа, журнал потерял лицо. Я не смею утверждать, что оно было, но тем не менее... Проблема не в оформлении и не в слез- ных письмах с просьбами сократить рекламу, и бумага не отсвечивает и диск не разочаровыва- ет. Проблема в другом. В авторах. Они описы- вают игры. Читай еще раз: описывают. Они в них не живут, не грезят, не жертвуют ради них всем и вся. Они просто играют, изучают. Рабо- тают. В их статьях не кипит жизнь, они не де- лятся своими тревогами, не пищат от радости, не вживаются в образ. Именно из-за этого они не чувствуют души игры – ее изюминку. Весь обзор складывается из сухих фактов. Знаете, как это называется мой племянник? Попсой. По-моему, очень метко... Вы пытаетесь угодить всем, вы – отличные маркетологи и аналитики, вы следите за каждым вздохом рынка и именно поэтому ваш журнал самый популярный и массовый. Ко- роль трэша. Я пишу это письмо именно Вам. Оно не для печати. Оно для ответа...

linkin_design@rambler.ru

Кирилл Кутырев: Напечатает и ответим: лицо



КОТОВ АНДРЕЙ

Здравствуй, уважаемая редакция «Страны Игр»! Пишу вам в первый

раз, поэтому простите за неровный почерк. Свой первый номер «СИ» я приобрел в апре- ле 2000 года, но более-менее регулярно стал покупать с сентября 2001 года (раньше просто не было такой возможности). И вот впервые решил Вам написать.

За все то время, что я читаю «СИ», никак не мо- гу понять той шумихи, которая разгорается вокруг дизайна журнала. Кардинальных изменений я не вижу (для меня нет принципиального значения,



ЛЕХА ФАКТОР

Тепла и горячительных напитков всем!

Решил черкануть пару строк в читаемый донель- зя мною журнал. Sorry за антикварный носитель информации в виде тонких листов дерева маку- латурно-учебной породы, но доступа к платфор- ме для программ Б.Г., вляпанной в повсемест- ную паутину, временно нет. Читаю и впечатля- юсь от «СИ» временно и иногда – до ухода ОРМ в страну райских библиотек, после же – надо- едаю газетчикам каждодневным вопросом: «еще нет?», и, получив пухло (!) – стильно (!!) – блес-

тучий (!!!) «СИ», за 93,5 минуты со сверхсветовым и звуковым свистом смакую информацию. По поводу критики личностей с ядовитым спектром общения считаю, что если чел «застрял» на боссе или «не знает, что делать», или просто в школе «неудов» нахватается и давай недовольствовать. Э-э-э, нет, врешь, на кошках тренируйся! Потом те же персонажи бегают по любым знающим их людям и торжествуют: «Смори, меня типа в журнале зафигачили!», и начинают считать С. Кинга, Хайнлайна и Лукьянченко начинающими бульварными корреспондентами. А то, что вас («СИ») колбасит — это нормально, чай, не английский клубный журнал для «файвоклока» прошлого века, а неоновые вехи на белых пятнах карты игровой вселенной. Главное — на прилавке узнаваем и в один присест читаем. Так что продолжайте «догонять и перегонять», насылая соответствующий софт на 199 процентов. Пока это нас не убивает, значит, делает сильнее. Фраг вам в руки! От споров на «ту самую тему»: где должна стоять вертушка для игр у игросталкера дома? У телевизора или у монитора, я тоже уже устал, но подкину пару доводов. Компьютер: графика «мягче», среди героев все меньше буратинейджеров, возможность неигрового использования. Приставы: динамизм, простота в эксплуатации игр (виснут реже и в окна не выбрасываются), и самое главное — выпуская игру на консоль, разработчики знают, что ее не пропатчить позднее. А под хлыстом, как правило, работает тщательнее и с минимальным разгильдяйством, хотя и хитробашенность увеличивается. Закончу опус комментарием к свежему спору «Что брать? Вот в чем вопрос...». Лично я, выбирая между PS2 и P4, возьму пока... GBA!!! Всем спасибо, остальным — до свидания!

г. Петербург

Виктор Перестукин: Вступайте в GBA Resistance! Агент Купер, оформите новенького. Партилет вас ждет... эээ... Леха! GBA'шники (звучит как ГэБэшники — прим. ред.) всего мира — линкуйтесь!

**ЕФИМ МАРКОВЕЦКИЙ**

ЗАВЕЩАНИЕ

Это мое последнее письмо.

Капля,
Две капли,
Три,
Еще капля.
Пошел дождь.
Не стоит писать, что происходит с природой во время дождя.
Все вздыхает свободно.
А человек.
А что человек?
Он тоже часть природы.
Деревья: желтые, красные, зеленые (ну там, пальмы всякие) — счастье.
Спросите меня, зачем я зимой пишу про осень. Все очень просто. Я читаю «Страну Игр».
12
11
10
Красиво вокруг.
Выношу вопрос на обсуждение: В РОССИИ КТО-НИБУДЬ СОБИРАЕТСЯ ДЕЛАТЬ ИГРЫ НА GBA? Вряд ли. Как говорит мой сокурсник Марат Юсу-

пович Капилка (первый слог ударный): «Зачем делать то, что делать незачем». И многие с ним согласны!

В Таганроге (это такой город на Азовском море, инопланетяне НЕ Обнаружены) ни у одного человека нет GBA. Я в этом уверен (соц. опрос подтверждает — 0%).

9
В Сочи — есть. Но Мало. Слишком Мало.

А я хочу сделать игру на Game Boy Advance.

8

7

6

Еще далеко. Приятного аппетита. Только свет не забудьте выключить, ладно? Само собой, написать игру на PC легче, чем на GBA. Ведь как говорил (лучше б кирпич, упавший ему на голову, был пухом) мой другой сокурсник Исмаил Ибрагимович Макаренко: «Иди за всеми, думай, как все, а если шагнешь в сторону или подумашь о другом, то, как говорил мой покойный попугайчик, ХАНА ТЕБЕ! ХА-НА!» Так вот, и я говорю, что страх перед новым, неизвестным всегда отталкивает от этого новОГО неизвестНОГО. GBA, конечно, штука непростая. Но, как говорит моя многоуважаемая учительница по Культ Урологии Клавдия Борисовна Твердомед: «Не боги горшки обжигают», осилим как-нибудь. Но ведь не хочет никто.

5

4

3

Ого. Уже близко. Как быстро течет время (!!!). Даже страшно.

Люди, имеющие опыт создания игр, считают абсолютно бесперспективным и глупым делать что-либо на GBA, ну как с ними спорить? Ведь они не понимают, что компьютер с собой не возьмешь (далеко не у всех есть деньги на Нотную Книжку). Их аргумент: кому нужны игры за 80 баксов? Ответ: всем любителям лицензионной продукции. Но пираты везде, как ни крути. Столько идей, столько наработок в голове. И все пропадает зря. Было бы еще хотя бы 5 человек. Ладно, даже если их и не будет, я все равно что-нибудь сделаю, но потом.

2

1

0

Бумс.

Ай.

И совсем не больно.

Хотя и летел высоко.

Главное — быстро.

Последнее. Вспомнил еще одну цитату: «Тетрадки из негорючей бумаги не горят».

tillem@mail.ru

Кирилл Кутырев: Шутить изволите? В завещании должно быть расписано, что кому достанется. А у вас, дорогой вы мой, этого нет. Переписывать придется. Заодно еще раз подумаете — стоит ли? А кто GBA продвигать будет, игры лицензионные покупать? Не о себе, так о других подумайте: о разработчиках, издателях, о нас, в конце концов.

Виктор Перестукин: Традиции... Нет ничего лучше! Ефим в очередной раз, под занавес, вгоняет в ступор читателей, а мы в это время незаметно удаляемся.

**В НОМЕРЕ:****Атака игровых серверов**

Используй уязвимости на серверах самых популярных игр — Как захватить или завалить сервак Quake, Quake 2, Quake 3, Unreal Tournament, Half-Life и Counter-Strike, Ultima Online

Этюд в цифровых тонах

Реальная история взлома одной конторы с описанием технологии

Вводи нежно!

Устройства ввода — Мы разломали клавиатуру, мышь и дигитайзер, чтобы узнать, как это работает

История кибер-террориста

Пионер «фрикинга» Кевин Поулсен и что он вытворял с военными серверами США

CD-Rom из ниоткуда

Виртуальные устройства для чтения виртуальных компакт-дисков

Заткни сквозняки в «форточках»

Проблемы безопасности Win 2000/XP — Уязвимости в последних операционных системах от Microsoft

СОДЕРЖАНИЕ ДИСКА

ДЕМО-ВЕРСИИ:

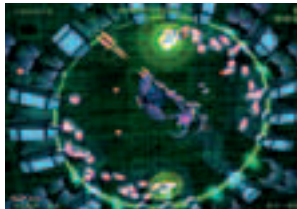
Спасти леопарда!

Экологическая стратегия, созданная компанией «Никита» совместно со Всемирным Фондом Дикой природы. Довольно необычная вещь, отличающаяся не только тематикой, но и реализацией.



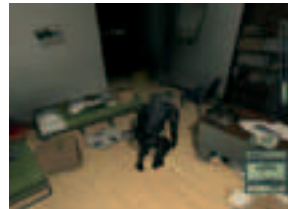
Чужие Звезды 2: Атака Клонов

В оригинале это – Mutant Storm, аркада от разработчиков Space Trigger (а фактически – его продолжение). В ней вы точно так же летаете по галактике на маленьком кораблике и отстреливаете противников.



Tom Clancy's Splinter Cell

Демо-версия давно ожидаемого stealth-action-FPS включает в себя 2% от общей игры, что равняется первому уровню со всеми наворотами, предметами и оружием.



БОНУСЫ:

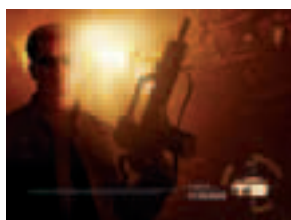
- Battlefield 1942 - Realism Mod v2.1
- Duke Nukem 3D - Duke's Revenge
- Battlefield 1942 - Conflict in Somalia
- Half-Life - Xmas mod
- Half-Life - Death!
- Unreal Tournament - Xanth Mutator
- Elder Scrolls III: Morrowind - Sheikizza's Daedric Armour 0.1.0

ПАТЧИ:

- «Европа 1400»
- «Клик»
- «Завоевание Америки»
- Empire Earth
- Arx Fatalis
- Team Factor
- Icewind Dale II

ВИДЕО:

Terminator 3



Lethal Dreams



X2



а также: Breed, Colin McRae Rally 3, Counter-Strike: Condition Zero, Command & Conquer: Generals, Postal 2, Sly Raccoon, Видео к рубрике «Банзай!»

ГАЛЕРЕЯ:

Обои к играм



Обои/арт к рубрике «Банзай!»



Скриншоты к играм



МУЗЫКА:

Лучшие треки из SimCity 4.

СОФТ:

DirectX 9.1

Новая версия пакета драйверов от Microsoft. Улучшает работоспособность видеокарточек, а в некоторых случаях просто необходима для запуска игр.

exVK lite GameLand Edition

Новая версия популярного клиента для «Бойцовского Клуба». Помимо дополнений (например, возможность сохранять лог чата в html-файл), есть и специальные шутки, созданные автором – Archville~ – специально для СИ!

P-Guard

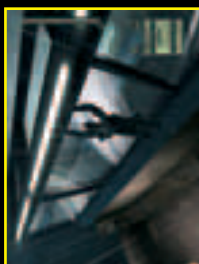
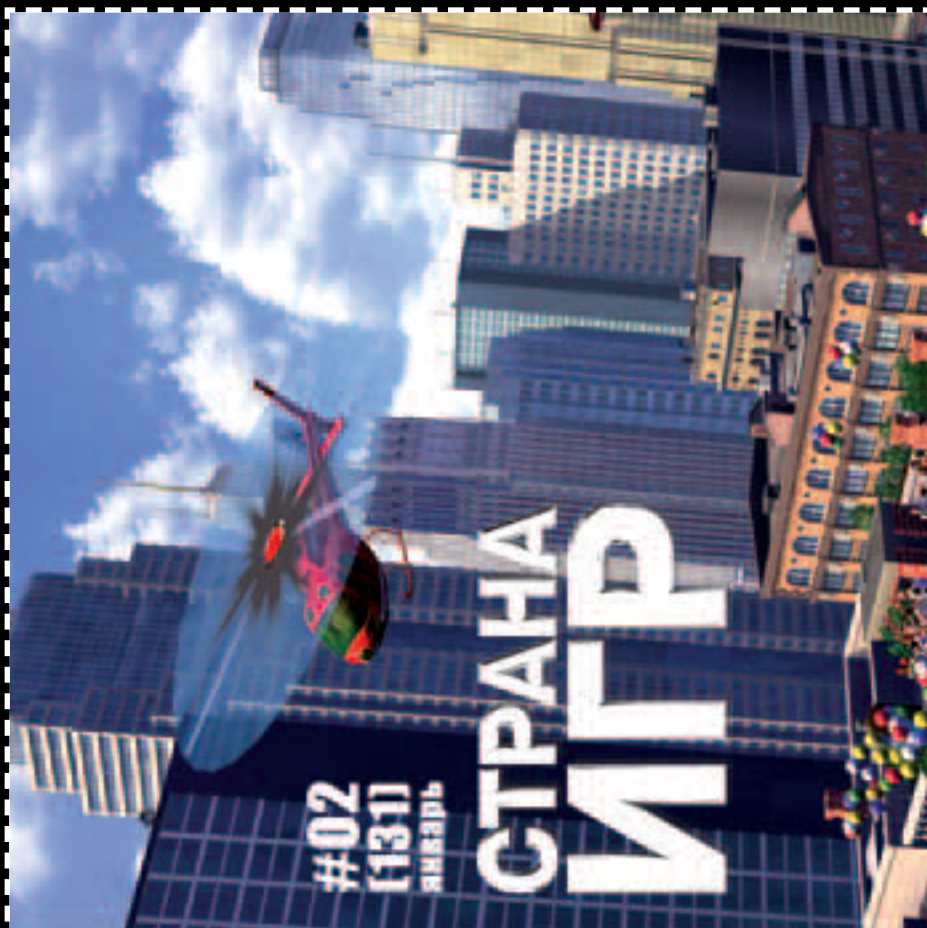
Небольшая шифровалка. Добавляет в контекстное меню пункт «Скрыто», выбрав который вы сможете быстро зашифровать и надежно затереть любой файл...

а также: AVP Lite, BS Player, Quick Time 6, WinAmp 3, Windows Commander.

МОД НОМЕРА:

Judgement для Half-Life

Данная модификация полностью списана с серии известных комиксов «Судья Дредд». Есть Судьи и Преступники.



Tom Clancy's Splinter Cell

Демо-версия давно ожидаемого stealth-акшн-FPS включает в себя 2% от общей игры, что равняется первому уровню со всеми наворотами, предметами и оружием.



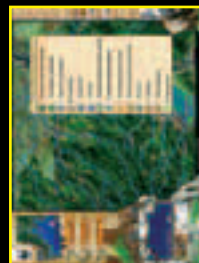
Чужие Звезды 2: Атака клонов

В оригинале это – Mutant Storm, аркада от разработчиков Space Trigger (а фактически – его продолжение). В ней вы точно так же летаете по галактике на маленьком корабле и отстреливаете противников.



Спаси леопарда!

Экологическая стратегия, созданная компанией «Никита» совместно со Всемирным Фондом Дикой природы. Довольно необычная вещь, отличающаяся не только тематикой, но и реализацией.



В СЛЕДУЮЩЕМ НОМЕРЕ «СИ»

/В продаже с 6 февраля!/
Итоги ушедшего

Наиболее знаменательные события, произошедшие в индустрии на протяжении прошлого года; громкие дебюты и горькие разочарования; лучшие, по мнению «СИ», игровые проекты – в десятках номинаций; награждение издателей и разработчиков – все это позволит вам составить полную и объективную картину того, что представлял собой игровой мир 2002 года.

Заглянем в будущее

Каким играм следует уделить внимание в году наступившем? Рубрика «В разработку» временно уступает место большому материалу, где эксперты «СИ» обзеревают потенциальные суперхиты-2003 для всех основных игровых платформ. Только лучшее. Самые сливки. На PC, PS2, GC, Xbox и GBA в этом году выйдут сотни новых игр – наш гид-анонс отделит зерна от плевел и поможет вам не затеряться в океане релизов.

Убийственный материал

Возвращение Mortal Kombat в стан качественных файтингов уже названо самым стильным оживлением игровой серии за последнее время. Читайте обзоры версий Mortal Kombat: Deadly Alliance для PS2 и GBA, а также приуроченный к их выходу экскурс в историю «Смертельной битвы» и подборку всевозможных курьезов, выгодно отличающих сериал от других игровых единоборств. Вы хотели знать все о МК? Не упустите свой шанс!



Демо-версии:

Стасти леопарда!
Чужие Звезды 2: Атака Клонов
Том Clancy`s Splinter Cell

Бонусы:

Battlefield 1942 - Realism Mod v2.1
Duke Nukem 3D - Dukes Revenge
Battlefield 1942 - Conflict in Somalia
Half-Life - Xmas mod
Half-Life - Death!
Unreal Tournament - Xanth Mutator

Мод Номера:

Elder Scrolls III: Morrowind - Sheikizza's Daedric Armour 0.1.0

Музыка:

Лучшие треки из SimCity 4

Патчи:

«Европа 1400»
«Клик»
«Завоевание Америки»
Empire Earth
Arx Fatalis
Team Factor
Icewind Dale II

Софт:

DirectX 9.1

Видео:

exVK lite
Gameland Edition
P-Guard
AVP Lite
BS Player
DivX
Quick Time 6
WinAmp 3
Windows Commander

Галерея:

Обои к новейшим играм
Картинки к рубрике «Банзай!»

Видео к рубрике «Банзай!»

Галерея:

Обои к новейшим играм
Картинки к рубрике «Банзай!»

CD

CONTENT #2 (131)



Демо-версии: Стасти леопарда!; Чужие Звезды 2: Атака Клонов; Том Clancy`s Splinter Cell
Видео: Terminator 3; Lethal Dream; X2; Breed; Colin McRae Rally 3; Counter-Strike; Condition Zero; Command & Conquer: Generals; Postal 2; Sly Raccoon; Видео к рубрике «Банзай!»

Патчи: Европа 1400; Клик; Завоевание Америки; Arx Fatalis; Team Factor; Icewind Dale II

Мод номера: Judgment для Half-Life

Программы, галерея, бонусы и многое другое...

ПЛАТИНОВЫЙ СПОНСОР



21-22 МАРТА
2003 ГОДА
 2-й Гуманитарный корпус МГУ
 на Воробьевых горах

конференция Разработчиков ИГР компьютерных КРИ 2003

Уважаемые коллеги и друзья!

21-22 марта 2003 года в Москве при поддержке и участии корпорации Intel состоится первая в истории России международная Конференция Разработчиков компьютерных Игр (**КРИ**). В отличие от выставок, **КРИ** придумана не для публики, не для прессы и не для менеджеров по продажам. **КРИ** придумана для разработчиков. Каждого. Лично. Для того, чтобы мы, разработчики, могли поднять свой профессиональный уровень. Для того, чтобы игры, которые мы делаем, стали лучше.

КРИ — это два дня, которые можно провести в обществе нескольких сотен таких же профессионалов, послушать умных людей и поделиться своим опытом. **КРИ** — это возможность взглянуть на то, что публика увидит через два года, когда выйдут начатые сегодня проекты, и на то, что публика не увидит никогда — технологию. А еще, **КРИ** — это:

- 50 лекций лучших российских и зарубежных разработчиков о тонкостях программирования, игрового и графического дизайна, управления проектами и бизнес-моделей.
- Лекции и семинары производителей компьютерного железа и производителей программного обеспечения для разработки (tools/middleware) — информация о будущих технологиях из первых рук.
- Ярмарка проектов, дающая возможность издателям увидеть все новые проекты на одной площадке, а разработчикам — представить свои новые проекты всем российским издателям.
- Ярмарка вакансий — возможность трудоустройства для специалистов и студентов и возможность для игровых компаний решить кадровые проблемы.
- Выставка наших достижений для финансовых институтов, массовой прессы и зарубежных партнеров с выдачей призов лучшим разработчикам и издателям в нескольких номинациях.
- Культурная программа. В пятницу скромная, потому что в субботу утром — лекции. Зато в субботу последняя лекция отменяется!

КРИ организована совместными усилиями ведущего индустриального интернет-ресурса DEV.DTF.RU и Московского Государственного Университета.

Платиновым спонсором конференции является корпорация Intel, крупнейший в мире производитель микропроцессоров, а также один из ведущих производителей оборудования для персональных компьютеров, компьютерных сетей и средств связи. Решения на базе процессора Intel® Pentium® 4 предлагают сегодня наивысшую производительность для любителей современных компьютерных игр, а также уникальные возможности для разработчиков. Дополнительную информацию об Intel можно получить на сервере корпорации в World Wide Web по адресу <http://www.intel.com/pressroom>, а также на русскоязычном Web-сервере фирмы Intel (<http://www.intel.ru>).

Более подробную информацию о КРИ Вы можете узнать на сайте конференции WWW.KRICONF.RU.

Информационные спонсоры:



редакционная ПОДПИСКА!

Вы можете оформить редакционную подписку на любой российский адрес

ПОДПИСНОЙ КУПОН (редакционная подписка)

Прошу оформить подписку на журнал "Страна Игр"

- ☐ На 6 месяцев (начиная с _____ 2003 г.)
☐ На 12 месяцев (начиная с _____ 2003 г.)
 (отметьте квадрат, выбранного варианта подписки)

Ф.И.О. _____
 ПОЧТОВЫЙ АДРЕС: индекс _____ область/край _____
 Город/село _____ ул. _____
 Дом _____ корп. _____ кв. _____ тел. _____
 Сумма оплаты _____
 Подпись _____ Дата _____ e-mail: _____
 Копия платежного поручения прилагается.

Для этого необходимо:

1. Заполнить подписной купон (или его ксерокопию).

2. Заполнить квитанцию (или ксерокопию). Стоимость подписки заполняется из расчета:

«Страна Игр»
 6 месяцев (12 номеров) – 840 рублей
 12 месяцев (24 номера) – 1680 рублей

«Страна Игр» + CD
 6 месяцев (12 номеров) – 1140 рублей
 12 месяцев (24 номера) – 2280 рублей

3. Перечислить стоимость подписки через сбербанк.

4. Обязательно прислать в редакцию копию оплаченной квитанции с четко заполненным купоном:

или по электронной почте:
subscribe_si@gameland.ru

или по факсу: 924-9694
 (с пометкой "редакционная подписка").

или по адресу: 103031, Москва, Дмитровский переулок, д 4, строение 2, ООО "Гейм Лэнд", с пометкой "Редакционная подписка"

Рекомендуем использовать электронную почту или факс.

Извещение

ИНН 7729410015 ООО "ГеймЛэнд"
 ЗАО «Международный Московский Банк», г. Москва
 р/с №40702810700010298407
 к/с №30101810300000000545
 БИК 044525545
 Платательщик _____
 Адрес (с индексом) _____

Назначение платежа	Сумма
Оплата журнала "Страна Игр" за _____ 200_г.	

Кассир _____

Подпись платателя _____

Квитанция

ИНН 7729410015 ООО "ГеймЛэнд"
 ЗАО «Международный Московский Банк», г. Москва
 р/с №40702810700010298407
 к/с №30101810300000000545
 БИК 044525545
 Платательщик _____
 Адрес (с индексом) _____

Назначение платежа	Сумма
Оплата журнала "Страна Игр" за _____ 200_г.	

 Подпись платателя _____

Кассир _____

ВНИМАНИЕ!

Подписка производится с номера, выходящего через один календарный месяц после оплаты. Например, если вы производите оплату в сентябре, то подписку можете оформить с декабря.

В стоимость подписки включена доставка заказной бандеролью.

СПРАВКИ

по электронной почте
subscribe_si@gameland.ru
 или по тел. (095)292-3908,
 292-5463

Genius



компьютерная
ПЕРИФЕРИЯ
наивысшего
КАЧЕСТВА

КЛАВИАТУРЫ



МЫШИ



КОЛОНКИ



WEB-КАМЕРЫ



СКАНЕРЫ



МОДЕМЫ



Москва, 109390,
ул. Малышева, д.20

тел.: (095) 105-0700
232-3009
(многоканальный)

Москва, 129272,
ул. Трифонова, д.45

тел.: (095) 232-2431
284-0238
284-3376
288-9211

Москва, 117071,
ул. Донская, д.32

тел.: (095) 955-9097
955-9149
955-9158
955-9193
955-9223

OLDI

WWW.OLDI.RU

Посмотри на мир с нами



Dina Victoria
(095) 252-2030, 252-2070

г.Москва: Атлантик Компьютерс (095) 240-2097; Банкос (095) 128-9022; Березка (095) 362-7840; ДЕЛ (095) 250-5536; Инкатрейд (095) 176-2873; Инфорсер (095) 747-3178; КИТ Компьютер (095) 777-6655; Компьютерный салон SMS (095) 956-1225; ЛИНК и К (095) 784-6618; НИЖС (095) 974-3333; Сетевая Лаборатория (095) 784-6490; СКЭИД (095) 956-8426; Техмаркет Компьютерс (095) 363-9333; Ф-Центр (095) 472-6401; ISM Computers (095) 319-8175; OLDI (095) 105-0700; POLARIS (095) 755-5557; R-Style (095) 904-1001;
г.Воронеж: Сони (0732) 733-222, 742-148; **г.Тюмень:** ИНЭКС-Техника (3452) 39-00-36.

Приглашаем к сотрудничеству



СТРАНА
ИГР

СТРАНА
ИГР



SIV RAGGON™



СТРАНА
ИГР

ЕНОТЫ АТАКУЮТ!!!